TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE



Nr 5/98(5)
Czerwiec
1998

ISSN: 1429-864X
INDEX: 343102

Action PLUS

PC PSX SATURN NINTENDO 64

Cena: 2.50

Starcraft

- poradnik strategiczny

oraz podpowiedzi do:

Reah
Książe i Tchórz
Age of Empires
Archimedean Dynasty
Interstate '76: Nitro Raiders
Blood Omen: Legacy of Kain
Monty Python's The Meaning of Life

Action PLUS

Numer 5
Czerwiec '98

Redakcja

Jerzy Kucharz
redaktor naczelny

Aleksander Olszewski
z-ca redaktora naczelnego

Zespół Redakcyjny

Andrzej Sawicki,
Patryk Sawicki,
Agnieszka Siejka,
Andrzej Sitek,
Jacek Smoliński,
Mariusz Turowski

Redaktor Techniczny

Jacek Sawicki

Projekt graficzny
Skład komputerowy

Jacek Sawicki
Sebastian Dragun

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Witold Zagrodny
Prezes Zarządu

Jerzy Kucharz
Wiceprezes Zarządu

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

Biuro obsługi klienta

Krzysztof Herla
Kierownik Biura

Reklama

Agnieszka Biernat
tel. 0602 675019
Tadeusz Gramiak
tel. 0601 783963

SPIS TREŚCI

Zatwierdził
Redaktor Naczelny

Reah

PC **LK Avalon**



Oto solucja do pierwszej, moim zdaniem, polskiej przygodówki z prawdziwego zdarzenia. Sześciokompaktowy kolos zawładnął mym umysłem na długie dni, nie chcąc wypuścić ze swych szponów. Wiem, iż jeśli czytacie owe słowa z zainteresowaniem, to prawdopodobnie należycie do grupy desperatów, którzy bardzo chętnie złożyliby ofiarę ze scenarzystów, aby użyć swej nadwątlonej, z powodu zbyt trudnych zagadek, dumie. Niestety, tekst ten nie okaże się dla was pomocny w miejscach, gdzie zagadki mają charakter losowy i nie można przewidzieć ich rozwiązania. Ale na pewno pozwoli wam zaoszczędzić siły na mniej ważnych problemach typu co teraz wykonać bądź gdzie się udać, i wytężyć swój umysł na tych najtrudniejszych łamigłówkach. A że jest ich sporo, więc bieżmy się do roboty.

Uwaga: Przedstawiony niżej sposób ukończenia gry nie jest jedynym. Chodzi zwłaszcza o kolejność rozwiązywania zagadek, która nie zawsze musi być taka, jak przedstawiona poniżej. Nie jest to także droga ani najkrótsza, ani najdłuższa.

Znajdujesz się w samym centrum palących promieni słonecznych, w małym oddaleniu widzisz mury nieznanego ci jeszcze miasta. Dreptanie od razu do bram nie ma sensu, gdyż są one i tak zamknięte, a ich otworzenie wymaga nieznacznego wykorzystania główki. Poszukaj naokoło miasta trzech zegarów słonecznych i zapamiętaj godziny, które wskazują (symbole) oraz rysunki zwierząt, a właściwie układ ich poroży znajdujący się na cokołach tychże staroświeckich urządzeń. Nie przejmuj się, jeśli jeden z zegarów nie będzie wskazywał na żaden z symboli - nie jest to błąd grafików, a celowa zagadka. Najlepiej zdejmij na chwilkę dłoń z myszki i sięgnij po sporą kartkę papieru oraz coś do pisania. Warto narzędzia owe mieć cały czas w pogotowiu, gdyż często przyjdzie ci powtarzać tego typu operacje. Spokojnie już i pewnie podejdź do bram miasta, aby ustawić przy pomocy zasuw odpowiednie symbole, będące szyfrem do drzwi. Każda ze sztab ma uchwyty symbolizujące rogi zwierzęcia. Należy ustawić odpowiedni symbol na odpowiedniej sztabie, dopasowując do siebie takie same poroża zwierząt wygrawerowanych na zegarach o podobnych rogach. Najniższa sztaba ma losowany symbol, więc po ustawieniu dwóch poprzednich, metodą prób i błędów znajdziesz łatwo ostatni z elementów kodu.

Po usłyszeniu miłego dźwięku otwieranych, masywnych drzwi, czym prędzej wejdź do miasta, zaraz za bramą w korycie leży porcelanowy odważnik, który niewątpliwie powinien ci się przydać. Możesz spróbować porozmawiać z napotkanymi ludźmi, wejść do świątyni itp., a przy okazji pozwiedzać troszeczkę dziwne miejsce, aby zorientować się w ogóle w sytuacji. Nie wygląda ona zbyt pomyślnie - przynajmniej dla ciebie. Twoim głównym problemem jest język, jakim porozumiewają się mieszkańcy - przypomina taśmę odtwarzaną od tyłu. W dodatku osobnicy ci jakby żałują, że nie potrafią przekazać ci swoich myśli - wyjątkowo niezadowolony z tego faktu wydaje się zwłaszcza napotkany sprzedawca. Dobrze, że przynajmniej są przyjaźnie nastawieni. Poszukaj drewnianego wozu i spróbuj go pchnąć - drewniany złom poruszy się. Odszukaj fontannę z trzema głowami, z których każda również coś do ciebie mamrocze. Nic nie rozumiesz, jednak uparcie postaraj się pokręcić dookoła wodotrysku i wsłuchać się w słowa każdej z głów. Zmuś gadające rzeźby do wypowiadania słów przypominających odgłosy dochodzące ze stron, w które dana głowa spogląda. Po chwili powinieneś zrozumieć dziwny język i rozpocząć nawiązywanie przyjacielskich kontaktów. Na pierwszy ogień warto przywitać się z duchem świątyni, który ukaże ci się po wejściu do owej budowli, następnie czym prędzej udaj się do Kupca, który z radości bezproblemowego porozumiewania się zaprosi cię do środka. Będzie to potężny sklepik i początkowo możesz czuć się zagubiony. Jednak po chwili powinieneś zorientować się w sytuacji, odszukaj kontuar i zamień się z Kupcem na odważniki. Spróbuj też wziąć bukłak z wodą, lecz sprzedawca ma oczy dookoła głowy i rychło poinformuje cię o bardzo dużym zapotrzebowaniu na owy napój, który w mieście jest na wagę złota.



Idź do Jaśminy (po drodze możesz spróbować wyjść z miasta), której to słodziutkie gniazdko znajduje się za bramą niedaleko niecodziennej, gadającej fontanny. Grzecznie zapukaj do drzwi na dole i porozmawiaj z przyjemną główką, która pojawi się w staroświeckim „judaszu". Nieznajoma poprosi cię o przyniesienie dzbanku spod straganu, który znajduje się przed wejściem do mieszkania Kupca. W nagrodę otrzymasz pozwolenie na wejście do mieszkania Jaśminy, która, choć niestety oddala się na moment, zostawiła cię samego wśród wyjątkowo ciekawych przedmiotów swego lokum. Zrób małą rewizję, której nie powstydziłoby się FBI, a na pewno - gdzieś w Sypialni - znajdziesz w koszu lupkę, która przyda się do dokładnego obejrzenia mapy ze stolika przed wejściem do domu. Plan może się początkowo okazać nieczytelny, ale po uważnym przyjrzeniu się powinieneś zobaczyć tam symbole piszczałek z zaznaczonymi







wysokościami dźwięków... Wystarczy je tylko odnaleźć w mieście, zagrać odpowiednie dźwięki i... Niestety piszczałek w mieście nie ma, ale do grania doskonale nadają się piszczące kurki hydrauliczne, które wydają potrzebne ci teraz tony podczas odkręcania i zakręcania. Odszukaj ten najbliższy fontanny - w dolnej części ściany świątyni, a właściwie u zbiegu ziemi ze ścianą i postaraj się odegrać kombinację dźwięków: niski, średni, wysoki. Przy pomocy kurka w bramie naprzeciwko wózka odegraj niski, wysoki, niski. Na ostatnim (też na ścianie świątyni) odegraj wysoki, niski, średni. Uwaga! - najlepiej w czasie prób nie puszczaj klawisza myszki. Jeśli każdą kombinację uda ci się zagrać poprawnie, bez zgrzytów powinieneś przy każdym kurku usłyszeć dźwięk wydobywającego się gazu - coś w rodzaju sssssss..... Zapałek nie masz przy sobie, ale za to stojący wózek potrafi krzesać iskry lepiej niż najlepszy gatunkowo krzemień. Podejdź do wózka, pchnij go, by w ten sposób wysadzić wejście do świątyni.

Bardzo ładna budowla, rozeznanie się w jej wnętrzu powinno ci zająć trochę czasu. Poświęć kilka chwil na zwiedzanie, a po drodze odszukaj Żebraka. Poprosi cię o odrobinę wody, która specjalnie dla niego znajduje się w nawie obok - kapie do miski na ołtarzu. Uwolniony od klątwy Żebrak zniknie, pozostawiając Ci ortopedyczną kulę. Aby zwiedzić podziemia świątyni, musisz rozbić szybę broniącą wejścia, która wydaje się wykonana z nieprzyzwoicie mocnego materiału. Rozbicie jej będzie możliwe, gdy wprawi się ją w rezonans. Poszukaj pałki, która leży koło jednego z czterech gongów znajdujących się w rogach. Zaczynając od gongu naprzeciwko uderzaj kolejno w te, które będą rezonować, czyli, po ludzku mówiąc, odezwą się na dźwięk przed chwilą uderzonego. Ten gong, który po uderzeniu będzie się jeszcze ruszał jest właściwym kandydatem do następnego stuknięcia. Odrobina słuchu pomoże odnaleźć właściwą kolejność (ew. odrobina uporu, gdyż każdy z gongów rezonuje około 40 sekund, jest więc czas na poszukiwania). Na koniec uderz w szybę, która powinna w swych ramach wykonywać gwałtowne drgawki - rozpryśnie się na kawałki i otworzy wejście do podziemi. Tam należy uruchomić tajny mechanizm przekręcając „wiszący słup" przy pomocy kuli od Żebraka i rozwiązać mały test na inteligencję. Nie jest on trudny, a w jego przypadku możecie także wypróbować starą jak świat metodę prób i błędów. Nie polecam jej jednak, gdyż mały wysiłek umysłowy znacznie skróci wam rozwiązywanie problemu. Możesz teraz wrócić do świątyni i poszukać wejścia do wieży, które znajdziesz w tej samej nawie, w której był Żebrak.



Podczas przejażdżki bardzo niepewną windą nie wysiadaj na żadnym z po drodze mijanych pięter, tylko skieruj się od razu na sam szczyt. Odszukaj stolik z książką oraz kamykami. Zagraj ze sprytnym duchem Alchemika w kamyki, aby wygrać kamień filozoficzny (musisz dokonać tego 4 razy pod rząd). Zasada jest dziecinnie prosta - wygrywa ten, kto weźmie ostatni kamień. Ze zwycięstwem już jest gorzej - zanim się wpadnie na odpowiedni pomysł... Oto algorytm postępowania dla różnej liczby kamieni na stoliku, która z każdą nową partią ulega zmianie. Od razu mówię, że dla ośmiu nie wymyśliłam rozwiązania, które prowadziłoby do zwycięstwa, więc lepiej poddajcie się już na początku. Dla 11 kliknij trzeci kamień licząc od lewej strony, jeśli kolejno komputer wybierze kamień numer 1 (od lewej), twój ruch to numer 3, a potem klikasz ostatni kamień. Jeśli komputer zdecyduje się na 2, ty wybierz również dwa, natomiast w odpowiedzi na numer 3 - klikasz jedynkę i standardowo po ruchu komputera ostatni kamień. Jeśli na stoliku naliczysz się dziesięciu kamieni, algorytm postępowania jest następujący: zaczynasz od 2, odpowiednio jeśli komputer wybierze 2 - ty odpowiadasz tą samą liczbą, na jedynkę odpowiedź powinna brzmieć 3, a na dwójkę - 3. Dla dziewięciu kamieni zaczynasz od numeru jeden i kolejno: poprawną reakcją na 3 jest jeden, na 2 - 2 oraz na jeden - 3. W każdym przypadku, gdy zostaną się na stoliku mniej niż cztery kamienie, zawsze klikasz na ostatni z nich, czyli pierwszy z prawej. W nagrodę otrzymasz kamień filozoficzny, który, jak łatwo się domyślić, można wykorzystać do zamiany ołowianego ciężarku w złoto, trzeba tylko znaleźć odpowiednie miejsce... Ale o tym potem. Tymczasem podejdź do lunety, przy której podstawie znajdziesz niezrozumiałe symbole - zaznacz następujące z nich: drugi w rzędzie górnym i trzeci w dolnym. Możesz teraz dostrzec przez lunetę dalszy ciąg swej podróży, czyli zachęcająco wyglądającą oazę, która miejmy nadzieję nie okaże się fatamorganą. Na drodze do celu pozostaje problem powrotu na dół, który się nieco skomplikował. W tym celu trzeba ustawić worki wiszące koło windy, tak aby zielone znalazły się na górze, czerwone - na dole. Musicie uzbroić się w cierpliwość, choć przy odrobinie szczęścia można trafić na właściwą kombinację, ale nic tak nie zawodzi jak własna głowa.



Wróć do miasta, lecz brama okaże się niedostępna dla osobnika, który nie ma przy sobie ani kropelki wody. Przypomnij sobie rozmowę u Kupca oraz jego pojemnik z wodą. Nie masz jeszcze złota, ale za to posiadasz kamień filozoficzny, który pozwoli ci na zabawę w prawdziwego alchemika. Niezbędne narzędzia do wykonania cudu znajdziesz na podwórku u Jaśminy. Powinieneś się tam natknąć na swoisty tygiel pod daszkiem, który niestety na razie nie działa. Jeżeli uważnie przeczytałeś książkę leżącą u Jaśminy na stoliku, to wiesz, że kluczem do uruchomienia tygla są kamienne tablice na ścianach krużganka i liczba 44. Każdej tablicy odpowiada określona liczba (znowu książka). Należy wybrać te tablice, które w sumie dadzą liczbę 44 i zaznaczyć na nich powtarzającą się cegiełkę. W rozwiązaniu owego problemu ponownie przyda się kartka i długopis, ot chociażby dla znalezienia owej zbawiennej, powtarzającej się cegiełki. Pozostaje tylko zamienić ołów na złoto w pojawiającym się tyglu. Następnym celem będzie kupiec, który choć będzie nieco zaskoczony twoim życzeniem, zgodzi się na wymianę. Śmiało możesz wyjść na pustynię szukać oazy, a drogę do niej znajdziesz kierując się w stronę zegara, który nie pokazuje żadnej godziny. Tam podejdź do drzwi nieomal na wprost i posłuchaj, co ma ci do powiedzenia tubylec. Nie będzie zbyt rozmowny, ale każda rada w tym wymarłym środowisku jest na wagę złota. Nad drzwiami ustaw symbol wschodu i pamiętając o kierunkach świata, znajdź pozostałe drzwi (jeszcze troje) i ustaw nad nimi symbole stron świata, w które dane drzwi są skierowane.



Od razu lepiej - z „uścisku" palących promieni udało ci się dotrzeć do nieco chłodniejszego klimatu w otoczeniu zielonej roślinności. Poszukaj badaczki, która siedzi pod drzewem koło domu z pali - pogadaj z nią. Dziewczka okaże się być nieco przestraszona zaistniałą sytuacją, w dodatku wydaje się być niezbyt zadowolona z faktu, iż w ogóle się w takim miejscu znajduje. Gdyby wiedziała, gdzie ty niedawno przebywałeś, na pewno natychmiast zmieniłaby zdanie. W domku na palach znajdziesz złotą czaszkę. Niestety jest ona zamknięta w kufrze z zamkiem szyfrowym. Podpowiedź do szyfru znajdziesz koło łóżka, na którym odpoczywa sobie szkielecik. Zamek da się otworzyć, jeżeli ustawisz odpowiednie znaki ze znalezionej kartki z całkowitym pominięciem kolejności ułożenia. W tej zagadce liczy się znak i kolor. Gdy czacha wyląduje w twej kieszeni, udaj się do starej świątyni. Po drodze przyglądaj się dokładnie palom ofiarnym i wsłuchaj się w tajemnicze głosy, które postaraj się zapamiętać. W świątyni połóż czaszkę na podeście, czego wynikiem będzie odkrycie tajnego mechanizmu. Zagadka służy do rozsadzenia ścian świątyni, kluczem do niej jest kolejno rozpalenie ognia, rozżarzenie skały przy pomocy wiatru i wreszcie



zalanie jej gorącą wodą. Ogień rozpalamy wciskając te kamienie, które dają odzew taki jak przy palu z analogicznym symbolem. Z wiatrem i wodą postępujemy podobnie, zresztą jeśli nie masz odpowiedniego wyczucia na dźwięki, możesz próbować różnych kombinacji i obserwować skutki. Tak czy owak powinno zadziałać. Po wysadzeniu ścianki oczom twym ukaże się widok ścieżki będącej początkiem skalnego labiryntu. Odszukaj cztery skalne przyciski znajdujące się na ziemi oraz jajowatą skałę, na której narysowany jest jeden z nich. Zabawa polega na tym, by w mniej więcej 50 sekund wcisnąć w odpowiedniej kolejności WSZYSTKIE przyciski, dzięki czemu wspomniana skała zniknie i odsłoni przejście do zepsutego mechanizmu... Najpewniejszym sposobem poznania kolejności wciskania przycisków (a jest ona niestety losowana) wydaje się odnalezienie skały z symbolem, szybkie podejście i wciśnięcie kamiennego przycisku z takim symbolem i równie energiczny powrót do skały, na której powinieneś zobaczyć następny symbol. Żeby poznać trzeci, należy startując spod skały (jej oglądanie „uruchamia" odpowiednie przyciski) wykonać opisane wyżej czynności wciskając tym razem OBYDWA przyciski przed powrotem do jajowatej konstrukcji. I tak dalej, aż uda ci się za jednym obiegiem wcisnąć wszystkie cztery symbole w odpowiedniej kolejności. Możesz wreszcie z odkrytego złomowiska zabrać zapadkę (blokadę koła zębatego), poszukać w innym miejscu labiryntu korby i użyć tych znalezisk przy mechanizmie mostu zwodzonego. Brawo - droga na dysk nr 5 stoi otworem!

To chyba najpiękniejszy świat z dotychczas podziwianych. Zajrzyj do kosza wiszącego na linie i spróbuj go uruchomić. Niestety zardzewiała kłódka uniemożliwia wzbicie się w przestworza. Zaglądnij do domku na wodzie i porozmawiaj z czeladnikiem. Czas na mały spacerek po mieście, który powinien zaowocować wizytą u Blondyna (koniecznie dwukrotnie - po prostu wróć do niego po chwili). Od Kobiety mieszkającej niedaleko twego poprzedniego rozmówcy weź płótno do zafarbowania. Idź do Farbiarni (domek na wodzie, z drabiną). Czeka cię kolejna łamigłówka, która tym razem wymaga odpowiedniego ustawienia soczewki oraz luster, tak aby po odsłonięciu zasłony padające przez szczelinę światło trafiło do paleniska i wzniecił ogień. Po wykonaniu zadania podejdź do rozpalonego pieca i zafarbuj płótno, następnie poszukaj buteleczki z czerwoną farbą. Udaj się z powrotem do Kobiety, która w podzięce za tak dobrze wykonaną robotę podaruje ci bezużyteczny na razie talizman. Przyglądnij się dobrze rozwieszonej, zresztą dopiero co zafarbowanej płachcie materiału - najlepiej będzie jeśli zanotujesz kolejność oraz wygląd szkiców zwierząt. Wróć do Blondyna - jeżeli się nie pojawi, pochodź jeszcze trochę po mieście i odwiedź go ponownie. Podzieli się z tobą garścią informacji oraz podaruje kluczyk, który czym prędzej wymień w farbiarni na komplet wytrychów. Idź do unieruchomionego kosza, otwórz kłódkę i uruchom windę.







Na górze znajdziesz dwie kusze, zabawę zacznij od tej bliżej kosza. Strzelaj zmieniając pozycję kuszy, aż trafisz w okienko, które spowoduje przestawienie mechanizmu. Idź do drugiej kuszy i zrób to samo. Powtórz strzelanie z obu kusz jeszcze raz i zjedź na dół. Podejdź do wielkiej bramy, przestaw rygiel i na górę! Kolejny piękny widok. Podejdź do fontanny, zamroź wodę talizmanem otrzymanym od Kobiety, której tak pracowicie farbowałeś płótno. Możesz także pozwiedzać „górne" miasto - przy okazji dowiesz się paru interesujących rzeczy. Znajdź Łaźnię - najjaśniejszy budynek, naprzeciwko fontanny. Przed wejściem powstrzyma cię nieznajoma badaczka, która tak jak wszyscy poprzednio, potraktuje cię jak dobrego znajomego. Lepiej zresztą do Łaźni obecnie nie wchodź, gdyż jest zalana. Po lewej stronie ujrzysz otwór, przez który wylewa się woda - przyczyna małej powodzi. Na środku fontanny znajduje się kilka „mis", do których leje się ten przeźroczysty płyn, a pod każdym z pojemników widać zawór, który można przekręcić. Musisz zakręcić te zawory, z których woda dostaje się do Łaźni. Najprościej jest je zlokalizować lejąc do każdej z „mis" odrobinę czerwonej farbki i sprawdzając, czy woda wypływająca z łaźni zmieniła kolor. Gdy woda przestanie zalewać Łaźnię, możesz tam już całkiem spokojnie wejść.



Znajdź studnię, żuraw i wannę z okrągłymi kamieniami - nie powinieneś mieć z tym problemu, gdyż wszystkie wymienione urządzenia znajdują się w jednym miejscu. Do kosza na żurawiu musisz przełożyć kamień drugi, trzeci i piąty, licząc od najmniejszego. Przyjmij, że najmniejszy kamień ma wartość 1, a każdy następny jest dwukrotnie większy, mają one wartości odpowiednio 2, 4, 8, 16 itd. Przełożone kamienie dają sumę 22, która widnieje na koszu. Przelewaj wodę ze studni tyle razy, aż odsłonią się dwa wejścia - aby sprawdzić, czy się otworzyły, musisz najpierw do niej zajrzeć. Gdy ujrzysz pierwszy otwór, nie przestawaj przelewać wody, gdyż jest to jedynie podpucha. Spokojnie i bez obaw możesz wejść do niższego korytarza, który pojawi się po przelaniu odpowiedniej ilości wody. Znajdź złamany róg i umieść go w leżącej na ziemi czaszce. Pojawi się duża i bardzo zagadkowa waga, na której ujrzysz znajome z farbowanego płótna symbole zwierząt. Jeśli je poprzednio zapisałeś, nie powinieneś mieć żadnych problemów z rozwiązaniem zagadki, a jeśli nie... Ustaw symbole w następującej kolejności: z lewej strony od góry - jaszczurka, skorpion, wąż (zwierzęta lądowe); z prawej strony od góry - kałamarnica, ryba, płaszczka. Brawo! Znalazłeś się wreszcie w świecie techniki! Idź do pomieszczenia A818 i poszukaj elektrycznego wkrętaka - leży gdzieś w bałaganie na podłodze. W pomieszczeniu C367 odkręć panel na ścianie koło wentylatora i przejdź przez odkryty otwór. Czas na kolejne poszukiwania - tym razem karty magnetycznej, którą zobaczysz po odchyleniu jakiegoś żelastwa. Wróć do C367 i włóż kartę do czytnika komputera, stojącego niedaleko wentylatora. Wprowadź adres odbiorcy A818 i zabierz z powrotem kartę. Szybki trucht w stronę A818, by odczytać wiadomość na terminalu. Operacja została przeprowadzona pomyślnie, a ty otrzymałeś właśnie kody do otwarcia drzwi znajdujących się naprzeciwko tych, przez które przed chwilą przeszedłeś. Należy wciskać odpowiednie części drzwi w zaznaczonej kropkami kolejności. Po wejściu do środka poszukaj przy pomocy noktowizorów świecącego pręta w balustradzie, zabierz go. Zejdź na dół do dziwnej maszyny. Brakuje Ci jeszcze trzech prętów do konstrukcji zasilającej główny komputer. Zostały one schowane we wnękach, a każdy z nich chroni „zagadkowa" machina. UWAGA: W celu zdobycia pręta z każdą maszyną trzeba wygrać trzy razy pod rząd. Pierwsza zagadka ma charakter typowo pamięciowy, polega na powtórzeniu ciągu znaków wyświetlanych na centralnym „oku" maszyny. Układ jest losowy, więc pomóc ci nie mogę - zdaj się na swą pamięć wzrokową i powtarzaj wyświetlane symbole. Za trzecim, najtrudniejszym razem, otrzymasz jeden z upragnionych prętów. Kolejny z nich zdobędziesz po trzykrotnym wypełnieniu wszystkich pól na centralnej tarczy białymi kamieniami. „Świeczniki" po bokach tarczy określają sposób przesuwania wskaźnika. Aby otrzymać ostatni pręt, musisz rozwiązać odwrotnie zagadkę wieży Hanoi. Polega ona na przełożeniu wszystkich białych kamieni z prawej kieszeni do lewej. Można przekładać tylko po jednym kamieniu i to w dodatku kładąc zawsze większy na mniejszy, zresztą dozwolone w danej chwili ruchy wskazują białe strzałki. Ściskając w dłoni wszystkie cztery pręty popędź włożyć je do komputera centralnego. Wprowadź kod rozruchowy, by potem, już całkowicie rozluźniony, obejrzeć zakończenie.



Jaspin

Książe i Tchórz

PC **Metropolis**

Zapraszamy do wędrówki przez pełen magii i niespodzianek świat jak dotąd najlepszej polskiej gry przygodowej - i chyba jednej z lepszych przygodówek, jakie w tym roku pojawiły się na naszym rynku.

Zaczynasz na cmentarzu. Porozmawiaj z grabarzem i spróbuj nakłonić go do współpracy. Spróbuje on wywołać któregoś z rezydentów, jednakże kiepsko mu to idzie. Podaj w wątpliwość jego zdolności magiczne, a rozjuszony wskrzesi Arivalda, następnie zaś, przerażony tym faktem, umknie co sił w nogach. Mag zapragnie, jak każdy normalny człowiek, zacząć swój pierwszy od 1000 lat poranek kufelkiem piwa i pogna do miejscowej karczmy, zostawiwszy ci uprzednio magiczną mapę (chwilowo niesprawną) i wskazówkę, że w innych grobach mogą znajdować się jakieś artefakty magiczne. Korzystając z chwilowej nieobecności zielonego pokurcza weź łopatę i przy jej pomocy przeprowadź remanent w grobach. Znajdziesz eliksir nieśmiertelności, klejnot, sztylet i amulet. W tym momencie wróci grabarz, któremu na widok dokonanych spustoszeń skoczy ciśnienie i w napadzie słusznego/niesłusznego gniewu przeklnie wszystkie twoje znaleziska. Pozytywnym aspektem tego wydarzenia jest fakt, że zaczęła działać mapa. Udaj się więc do miasta. Po drodze dowiesz się o lokalizacji chatki pustelnika.

Na miejscu herold wygłasza właśnie królewski dekret, stwierdzający, że z prawnego punktu widzenia nasz bohater nie istnieje. Pokrzepiony tą wiadomością, porozmawiaj ze złodziejaszkiem zakutym w dybach. Pozornie przyznając mu rację i wskazując na stan jego łap zdobędziesz lewe kości do gry, oraz wytrychy. Poobserwuj grę kupców i gdy odwrócą się na chwilę plecami do kości, podmień je na swoje legalne inaczej. Tu potrzebna jest odrobina zręczności i szybki refleks - próbuj do oporu! Kupców tak wciągnie gra, że nie zauważą braku księgi znajdującej się w tobołku. Ze zdobyczą udaj się do alchemika. Wymień z nim grzeczności, a następnie porozmawiaj z homunkulusem siedzącym w słoju. Tym sposobem zyskasz sprzymierzeńca. Wręcz alchemikowi księgę, w zamian dostaniesz czar.

Próba dołączenia do Arivalda w karczmie spełznie na niczym, a to za sprawą pewnego niedowartościowanego krasnoluda. Z braku innych opcji pogadaj z mnichem. Dowiesz się, że krasnolud leci na błyskotki oraz że w okolicy znajduje się opuszczona świątynia. Spróbuj krasnoludowi wepchnąć przeklęty klejnot. Niestety, brodacz pozna się na rzeczy i nici z transakcji. Czas udać się do świątyni dumania (nie, nie do WC). Na miejscu przekonasz się, że stan techniczny budynku nie jest zadowalający. Na ołtarzu wyryto jakiś napis, lecz nie sposób go odczytać. No ale od czego nasz mały lingwista "chamunkulus" ;-). Teraz przemów do ołtarza. Ponieważ brakuje ci ostatniej literki zaklęcia, musisz metodą prób i błędów ją wykryć. Kiedy pojawi się nadgryziony zębem czasu bóstwo, zaproponuj mu ugodę. Tym sposobem pozbędziesz się uciążliwej klątwy. "Wybielony" klejnot daj krasnoludowi, co pozwoli ci w końcu pogadać z Arivaldem. Po wysłuchaniu mu całej historii dowiesz się, że jedynym facetem mogącym odkręcić całą sprawę jest niejaki Lucyfer. Ponieważ komunikacja miejska jak zwykle kuleje, do Piekła trzeba się będzie dostać własnym sposobem. Po przeprowadzeniu wywiadu wśród kupców dowiesz się, że funkcjonariusze wyżej wymienionego jegomościa widywani byli ostatnio w pewnym ponurym zamku. Mając jego dokładny opis, udaj się do Arivalda. Dowiesz się, że chodzi o zamek Fjord. Dostaniesz też dokładny adres. Zamień parę słów z karczmarzem, możesz pograć trochę w klip-klapa. Czas ruszać do Fjordu.

Niestety, zostaniesz powstrzymany przez przestarzały, lecz ciągle sprawny system zabezpieczeń. Wróć więc do Arivalda, który zresztą okaże się być monterem owego kamiennego strażnika. Potrzebne ci będzie lustro. Karczmarz podsunie ci pomysł, żebyś poszukał w skarbcu swojego tatka. Jako że próba ominięcia słusznej postury strażnika spełznie na niczym, musisz skorzystać z pomocy Arivalda. Wręcz mu czar otrzymany od alchemika. I tym sposobem wylądujesz na dziedzińcu pod postacią sympatycznego ale posiadającego niewielkie możliwości ekspresji misia. Wejdź do zamku, a następnie otwórz drzwi po lewej. Pogadaj z księżniczką piękną inaczej, następnie przyodziej się we wstążkę wiszącą przy baldachimie łóżka i powtórz operację. Efektem tego będzie zdjęcie zaklęcia (po prostu przeraziło się i uciekło). Teraz przy pomocy wytrychów sforsuj kłódkę do skarbca. W środku skoncentruj się na skrzyni po prawej stronie. Aby ją otworzyć, musisz pograć trochę w coś przypominającego jednorękiego bandytę (musisz tak długo kręcić wajchą, aż ułożysz trzy uśmiechnięte - szeroko - czaszki. I wbrew pozorom nie jest to wyłącznie kwestia ślepego losu. Zauważ, że te właściwe czaszki są nieco innego koloru, zatem przy szybkim refleksie będziesz w stanie zatrzymać po kolei właściwe czerepy w każdym rzędzie... Po zdobyciu lustra wróć na dziedziniec i załóż z powrotem obrożę.

Po opuszczeniu zamku udaj się znowu do siedziby demonów. Pomysł z lustrem nie daje rezultatów, gdyż bestia jest cwana. Rozwiązaniem alternatywnym jest rzucenie homunkulusa na gały kamiennego jegomościa, a następnie użycie lustra na bramie zamkowej. W środku czeka cię jednak kolejna niespodzianka. Mianowicie przejścia do drugiej części zamku pilnuje zgraja facetów pilnie potrzebujących pomocy chirurga plastycznego. Chwilowo musisz zadowolić się zwiedzeniem komnaty nekromanty. Znajdziesz tam jego talizman oraz księgę magiczną. Przestudiuj też zapiski lokatora. To drugie znalezisko wręcz Arivaldowi, a następnie wypytaj go o Pana Słońce. Przy pomocy uzyskanego czaru udaj się do jego siedziby. Przy pomocy homunkulusa odczytaj napis nad tablicą a potem użyj tablicy wedle wskazówek. Wrogowie Słońca to: Wiatr, Ogień i Woda, przyjaciele to Gwiazda, Kometa, Księżyc, Ogień i Błyskawica i tak dalej. Przeszedłszy przez kamienny most, pogadaj z Panem Słońce. Dowiesz się, że warunkiem sine qua non oświetlenia zamku Fjord jest jakiś muzyczny koncercik. Udaj się do karczmy. Zaraz, bard! No tak, trzeba wyciągnąć mu z kieszeni rulonik i dać go żonie rymopisa (mieszkającej w alejce za karczmą). Dobrze podłożona świnia jest najlepszym przyjacielem człowieka. Weź lutnię, którą wyrzuciła wkurzona dama i idź zrób koncercik Słoneczku. Teraz możesz udać się do zamku Fjord. Na miejscu właśnie ostatnia maszkara wyparowuje wesoło na słońcu. Przejdź do drugiej części zamków. Znajduje się tu Książę Wampirów, chwilowo zażywający dobrodziejstw drzemki. Po krótkiej chwili zorientujemy się, że w komnacie znajduje się również księżniczka, zamknięta za niewidoczną ścianą. Poprosi ona (księżniczka, nie ściana), abyś czym prędzej ukatrupił sprawcę jej uwięzienia. Ponieważ problem przewyższa chwilowo twoje umiejętności, udaj się po radę do Arivalda. Ten zaleci osikowy kołek w wersji 3.0, ze wspomaganiem wodą święconą i czosnkiem. Ponieważ tego ostatniego składnika nie można uświadczyć w tutejszej kulturze, trzeba poszukać gdzieś indziej. Zostaniesz przeniesiony do innego świata.

O, nareszcie jakieś swojskie klimaty. Na początek zajrzyj do kościółka w celu zdobycia wody święconej. Bariera językowa uniemożliwia bezpośredni kontakt z ziemskim przedstawicielem Boga, od czego jednakże stary dobry język migowy. Wykonuj kolejne gesty: złożone ręce, pokropienie, tyci-tyci i kształt butelki (a ksiądz wręczył mu piersiówkę, che, che). Ze zdobyczną wodą wyjdź na ulicę. Czas na wizytę u rzeźnika. Powkurzaj go trochę swą nietutejszą mową, aż ten zdecyduje się na radykalne rozwiązanie. Wróć do poprzedniego miejsca, zabierz siekierę. Teraz tylko brakuje nam czosnku. Stojącej pod bramą kobiecie zaoferuj amulet (ten z wilczą głową), a przy pomocy zdobytego szalika zademonstruj swój stan sprzedawcy, który ze zrozumieniem wręczy ci czosnek (za darmo... hm). Oddaj z powrotem szal. Wejdź do kościółka i wyjdź. Teraz wystarczy poczekać, aż spowitemu w oparach piwa Arivaldowi przypomni się o tobie. Trwa to około 1-2 minut...

Z siekierką udaj się do pustelnika, aby ochoczo zaatakować osikę stojącą przed jego chatą. Przy odrąbywaniu drugiej gałęzi ostrze ześlizgnie się z trzonka i gdzieś sobie poleci. Nieważne! Naostrz jedną ze zdobyczy przy pomocy sztyletu. Czas poinformować barda, że został wyeksmitowany. Ten pobiegnie jakoś naprawić sprawę, co ostatecznie zaowocuje chwilową nieobecnością małżonków w domu. Wychodząc z karczmy, zabierz żebrakowi









kapeć (trzeba popisać się refleksem i odpowiednio szybko capnąć but), kiedy ten na chwilę go zdejmie. Teraz złóż wizytę bardowi. Sprzed lustra zabierz flakonik perfum. Następnie uwolnij ptaka z klatki, a żeby sobie za dużo nie pomyślał, wyjdź na zewnątrz i zakomunikuj o jego obecności kotu (ustaliwszy wcześniej odpowiednią częstotliwość gwizdu). Wynikiem tego będzie zdobycie szlafmycy, przy pomocy której połącz dwie gałęzie. Dopraw to jeszcze czosnkiem i wodą święconą, a następnie idź zabawić się w kardiologa do wampira.

Zamiast całusów, uścisków i zapłaty w naturze dostaniesz brutalnie po... no, nieważne po czym, co jest oryginalnym odstępstwem od kanonu bajek. Przed podjęciem pościgu przeszukaj jeszcze trumnę nagle zeszłego jegomościa. Niestety, w tak zwanym międzyczasie dziewczę ktoś porwał, zostawiając po sobie jedynie łuskę. Chcąc nie chcąc, musisz znowu wyciągnąć księżniczkę z opresji (nie



aby ją ratować, nic z tych rzeczy, po prostu trzeba jej oddać). W mieście alchemik skończył wertować swój nowy nabytek, czas więc złożyć mu wizytę. Dowiesz się, że dostał od ciebie coś w rodzaju encyklopedii. Wyciągnij od niego fragment dotyczący miejscowej fauny. W ten sposób (używając łuski na kartce lub vice versa) zidentyfikujesz właściciela łuski. Okaże się nim być smok (niespodzianka, niespodzianka!). Wykorzystaj mistyczne zdolności pustelnika, aby zlokalizować kryjówkę obiektu naszych poszukiwań.

U smoka dalszą drogę zagradza rozległa pajęczyna. Spryskaj ją perfumami, a następnie uderz sztyletem (póki widać mgiełkę perfum) w wystający obok kawałek skały. W efekcie stworzysz coś w rodzaju miotacza ognia, który skutecznie unicestwi zaporę. Druga przeszkoda jaką napotkamy nie będzie już tak prosta w obejściu. Będzie nią mianowicie łuskowaty rezydent jaskini. Udaj się na konsultacje do krasnoluda z karczmy. Ponieważ nie powie nam on niczego nowego, pozostaje nam tylko stary dobry Arivald. Ten zaś zaprowadzi nas do Silmaniony. W Silmanionie znów (czy nie za często jak na przygodówkę?!) trzeba wykazać się zręcznością i skłonić ptaka do strącenia interesującej nas księgi. Z kupy kamieni weź jeden, przyłóż ptaszkowi, potem rzuć w księgę i znów walnij w ptaszynę. Nie jest to najłatwiejsze, bo kursor celu dygoce jak kościelny na widok czasopisma Wamp w spoconych łapkach ministranta. Arivald weźmie księgę i nauczy księcia czaru dającego krzepę trolla. Teraz przydałby się jakiś oręż. Wróć do miasta i daj skradziony żebrakowi bucior bogatemu kupcowi. Ten rozczuli się do łez i zaproponuje wstąpienie do tajemniczej Gildii - wpisowym będzie drogocenny kastet, leżący w grobie pewnego paladyna. Udaj się tam nie mieszkając i nie pękaj przed strachami, tylko uparcie przyj do drzwi. Widma zniknął! Po wejściu złóż rycerzowi obietnicę, na honor, że jego oręża użyjesz tylko w świętej misji niszczenia zła. No i dobrze. Weź kastet i przy jego pomocy przełóż dźwignię przy drzwiach. Droga wolna. Idź do smoka.

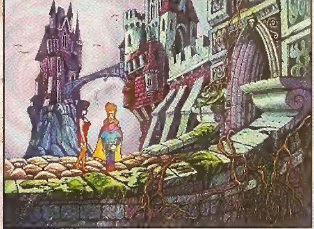
Przywal smokowi kastetem i użyj czaru trolla. No dobra. Pogadaj z dziewczyną i używszy czaru z kartki na sztylecie, zamień go w miecz, którym rozetnij okowy dziewczyny. Okaże się, że bywała już tu i tam (w piekle też) i wie, jak tam wrócić. Przede wszystkim potrzebny ci obol - pewnie można go znaleźć na cmentarzu. Grabarz niestety wkurzony jest na Galadora i nie bardzo ma ochotę z nim rozmawiać - ale użycie na nim talizmanu nekromanty ujawni jego marzenia. Marzy o szczurze - a gdzie znaleźć szczura? Oczywiście we młynie. Zajrzyj do szczeliny - jest niestety za wąska dla Galadora, ale można namówić smuklejszą dziewczynę, by w nią wlazła (w decydującym momencie trzeba ją popchnąć - znów liczy się refleks). Niestety, jak to blondynka (choć brunetka) - nie może wyleźć. Potrzebna będzie lina - taka, na ten przykład, jaką opasują się mnisi, którzy są "opaśli". Wróć do karczmy w mieście, użyj czaru z kartki na mnichu i szybko weź jego pas (bo jak się spóźnisz, mnich podniesie sznur i trzeba powtórzyć zagrywkę - aż do skutku).

Wróć do młyna, ponownie zamień sztylet w miecz, poszerz nim szczelinę i zrzuć linę dziewczynie. Niestety z krzepą u naszego bohatera nie najlepiej. Do liny przywiąż więc trzonek od siekiery, a księżniczka sama sobie poradzi. Ze zdobycznym gryzoniem wracaj do grabarza. W drodze transakcji dostaniesz dwa obole. Teraz czas poszukać jakiegoś sposobu na przeniesienie się na tamten świat. Ponieważ w okolicy nie ma żadnych wieżowców, ruchliwych autostrad lub osiedli, na które można, by wejść po dwunastej w nocy, trzeba poszukać jakiegoś bardziej wykwintnego sposobu. W karczmie napotkasz zawoalowaną kobietę, która właśnie czeka na dostawczynię trucizny. Porozmawiaj z nią, a następnie



spróbuj zabrać krasnoludowi kufel. Zanim wyjdziesz z nim na krótką dyskusję, by zebrać swoje po mordzie, każ dziewczynie (tzn. użyj ją na kuflu - wiem, że to dziwnie brzmi, "używanie dziewczyny", wiem!) zabrać kufel. U alchemika przebywa właśnie Geralt, który na stare lata, zamiast dziarsko wywijać mieczem, musi kupować maść na hemoroidy. Jednakże wyczuje jeszcze magię amuletu i wymieni go z tobą na eliksir szybkości. Wróć do Silmaniony, a następnie przez resztki bramy udaj się na bagna. Zażyj eliksir, podbiegnij szybko do bajora i nabierz trochę jego zawartości do kufla. Tę miksturkę zaoferuj nieznajomej. Pani zażąda demonstracji skuteczności mikstury, oddaj więc kufel jego pierwotnemu właścicielowi. Jak się okazuje nie ma on żołądka z kamienia... Pani wygląda na przekonaną. Tym sposobem zdobędziesz mieszek złota. Wyjdź przed karczmę, weź leżącą na ziemi woalkę. Zaproponuj dziewczynie, aby udawała w karczmie odbiorczynię, ta jednak odmówi współpracy. Cóż, mógł Kurt Russel w "Tango i Cash", możesz i ty... Odegraj rolę pięknej nieznajomej! Z otrzymaną od wiedźmy trucizną udaj się do młyna. Teraz wystarczy tylko zażyć trochę paskudztwa i lec malowniczo na pomoście przy młynie, aby trafić do instytucji zwanej piekłem.

Na miejscu księżniczka się z tobą pożegna i postanowi działać na własną rękę. Ty zaś stoisz przed ponurym diabłem z wielgachną pałą (bez skojarzeń proszę). Zażyj eliksiru, zamień swój sztylet na miecz przy pomocy czaru, a następnie zaatakuj strażnika. Droga wolna. W środku wejdź w napotkane drzwi. Znajdziesz się u klasyfikatora grzechów. Pozwiedzawszy łagodniejsze kurorty, przyznając się do łagodniejszych grzeszków, wyznaj mu, że byłeś poborcą podatkowym (chociaż "kontroler biletów w komunikacji miejskiej" lub "Cześć, nazywam się Bill Gates" zadziałałoby pewnikiem równie skutecznie). Kiedy znajdziesz się w komnacie, powoli dolicz do dziesięciu, a następnie złap za kamienny udziec leżący na stole. Cała sztuka w tym, że po paru(nastu)



sekundach dematerializujesz się z powrotem przy diable-klasyfikatorze, więc drogą prób i błędów trzeba tak wyliczyć czas chwycenia za udziec, by dematerializacja nastąpiła w momencie, gdy go trzymasz w dłoni. Radzę więc zrobić save zaraz po pojawieniu się w tej komnacie i próbować do skutku. Po pojawieniu się za diabłem przywal mu nowo nabytą bronią. Następnie zaciągnij go na teleport i zdmuchnij czarną świecę. Weź pozostawione różki. Wyjdź do głównego korytarza i przejdź w prawo. W celi znajdziesz księżniczkę, która bez twojego wsparcia od razu wpadła w tarapaty (a zgadnijcie za co - pewnie znowu ktoś oberwał poniżej pasa...). Dalej na prawo znajdziesz wejście do komnaty Lucyfera, jednakże strzegące go diabły nie chcą cię przepuścić. Na samym końcu korytarza znajdziesz kran z lawą. Zakręć go, zatkaj jednym z rożków, a następnie ponownie odkręć. Zabierz pozostałość niedoszłego korka i wejdź do otwartej tym sposobem sali tortur.



Zabierz powłokę z kukły. Jako, że przepisy dotyczące ubrania roboczego piekielnego funkcjonariusza są stosunkowo sztywne, trzeba będzie odzieweк przefarbować. Wpierw jednak dostosuj go bardziej do swojej postury rozciągając na madejowym łożu.



Wróć do teleportu. Wybierz się do komnaty grzechów lekkich, przy pomocy sztyletu wyciągnij węgielek z paleniska. Kiedy trochę ostygnie weź go. Po powrocie zetnij sztyletem czerwoną świecę. Teraz, podgrzewając węgielek płomykiem świecy, zanieś go do sali tortur i rozpal ogień pod kotłem ze smołą. Ale pamiętaj aby po drodze kontrolować stan nagrzania węgielka - gdy wystygnie, rozpada się w proch! - i w miarę potrzeby podgrzewaj go świeczką. W rozgrzanej smole przefarbuj powłokę, całość obrazu dopełniając rożkami. Przed udaniem się do strażników nałóż nowy strój. Chyba brak ci zdolności aktorskich, gdyż chłopaki nie chcą się nabrać. Zawiedziony takim obrotem spraw udaj się po poradę do więźniarki. No nie! Ona ma chyba jakąś obsesję na tym punkcie. Chociaż... każdy pomysł jest lepszy od braku pomysłu. No, to w jaja (swoją drogą, to moim zdaniem najlepszy numer w całej grze). W celi okaże się, że czeka cię robota mięśniaka. I ty też, drogi graczu trochę się namęczysz molestując pracowicie klawisze. Ostatecznie trafisz do teleportu. Wróć do strażników i spróbuj jeszcze raz numeru z kostiumem. Tym razem poskutkuje i trafisz do Szefa. Aby zwrócić na siebie jego uwagę musisz używać jak najkrótszych zwrotów. W końcu będziesz mógł mu wyłożyć swoją skargę na pracownika jego firmy.

I tak się ta przygoda skończyła. Chyba najgorzej na tym wszystkim wyszedł właściwy książę, który po powrocie do swojego ciała, ze zdziwieniem odkrył iż w wyniku rozległych obrażeń pewnych narządów został impotentem ;-).

Anakha

Monty Python's The Meaning of Life

PC **7th Level/ Take 2**

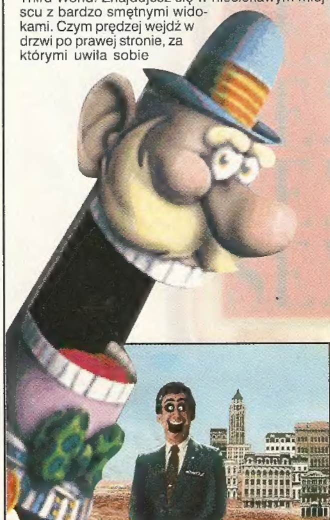


I oto przed wami tajny skrypt zdobyty z wielkim poświęceniem przez ludzi, którzy odważyli się stanąć oko w oko, wąs w wąs z szóstką tryskających jadowitych humorem "Pytonów". Jeśli kiedykolwiek i gdziekolwiek tudzież w którymkolwiek momencie gry mieliście jakiekolwiek kłopoty z przejściem dalej, tekst poniższy powinien ukoić wasz ból i pozwolić, aby wasze oczy nacieszyły się pełnym widokiem The Meaning of Life. W każdym razie opis ten pozwoli się wam "dokopać" do wszystkich oryginalnych fragmentów skeczy Monty Pythona, które dołączono wspaniałomyślnie do gry. A więc zaczynamy.

Przeczytaj uważnie tekst wyświetlany na samym początku, gdyż ewentualne znalezienie się w grupie wymienionych może uniemożliwić ci dalsze granie. Na własną odpowiedzialność klikasz jeden z pięciu wariantów odpowiedzi. Warto wiedzieć, iż ostatni z nich powoduje wyjście z gry, w ogóle bez jej rozpoczęcia. Pozwoli wam to na dokładniejsze przeanalizowanie problemu i ponowne zawitanie do gry ze znacznie głębszym przekonaniem, że tego właśnie rzeczywiście pragniecie.

Birth

Znajdujesz się w szpitalu, za momencik pojawią się lekarze i pielęgniarka. Kliknij pigułę oraz dwa razy ramię przyszłej mamusi (ukrywa się za dużą maszyną po twej prawicy). Ponownie zwróć uwagę na pielęgniarkę, a następnie włącz wszystkie znajdujące się w pomieszczeniu maszyny - w sumie jest ich jedenaście. Teraz zapanowały już odpowiednie warunki do realizacji drobnego cudu - pojawienia się małego człowieczka. Kliknij trzy razy rodzącą panią, by jak najszybciej ukrócić jej cierpienie i przyjąć dziecię na świat. Za czyn ten otrzymasz Penny, który powinien zmobilizować cię do kolejnych dobrodziejstw. Ponownie kliknij pacjentkę, by przywołać drugiego noworodka, które gwałtownie przychodząc na świat wybije szybkę. Wyjdź przez nowo otwarte przejście do Third World. Znajdujesz się w nieciekawym miejscu z bardzo smętnymi widokami. Czym prędzej wejdź w drzwi po prawej stronie, za którymi uwiła sobie cieplutkie gniazdko chrześcijańska rodzina licząca ok. 1000 dzieci. Trzykrotnie kliknij na rozgadanego pana domu, który w "międzyczasie" zaśpiewa bardzo pouczającą piosenkę pod wiele mówiącym tytułem "Every Sperm is Sacred". Po takiej nauce będziesz mógł liczną rodzinkę opuścić i ponownie wyjść na ulicę. Tam w sklepie Harry'ego zaopatrz się we francuską prezerwatywę (użyj penny na znaku z napisem Harry) i bez obaw zawitaj do domu protestantów po lewej stronie (kliknij na człowieka w oknie). Proponuję kliknąć kilka razy to na kobietę (czyżby?), to na posilającego się mężczyznę, aby wysłuchać ich niezwykle interesujących wypowiedzi. Następnie użyj kondomu na kobiecie i weź otrzymany za to krem. To było łatwe. Zobaczymy jak będzie dalej.



Growth & Learning

Cóż, przed tobą długa i trudna droga młodego, dorastającego człowieka. Wędrówkę zacznij od przyjrzenia się dobrze obrazowi po lewej stronie nad mężczyzną w czerwieni. Kliknij na nim dwukrotnie, a ujrzysz widok dla męskiego oka nadzwyczaj miły. Chwila przyjemności jest jednak dość krótka, więc czym prędzej wróć z powrotem do rzeczywistości i wejdź w drzwi po lewej stronie. Przyszedł czas na nauki oraz mądrości. Choć w klasie brakuje nauczyciela, panuje tu nadzwyczajny spokój. Belfer pojawi się, gdy klikniesz na drzwi wejściowe. Podczas trwania niezwykle interesującej lekcji ponownie "poświęć" swój kursor nauczycielowi, następnie uczniowi wyrywającemu się do odpowiedzi i jeszcze raz nauczycielowi. Gdy ten powie to, co wie, zwróć się do ucznia, który jest nadzwyczaj podobny do Erica Idle'a. Pojawiająca się w oknie dziewczyna powinna natychmiast wywołać gwałtowny ruch twej ręki trzymającej myszkę - oczywiście by na nią kliknąć. Nadszedł czas na sprawdzenie wiedzy, która zdążyła się już odłożyć w główce. Kliknij napis na tablicy: "You Don't Know John". Gra nie jest trudna dla bardzo zagorzałych miłośników Monty Pythona, którzy dialogi z ich filmów i skeczy znają na pamięć oraz cytują je bez zająknięcia zbudzeni o północy po ostrej balandze. Udziel odpowiedzi najpierw na sześć bardzo podchwytliwych pytań, po których przyjdzie kolej na Final John. Musisz grać do momentu aż znajdziesz się na liście osób, które zdobyły dostateczną liczbę punktów. Jeśli za pierwszym razem dosięgnie cię gorzka porażka, nie przejmuj się. Następny raz będzie znacznie łatwiejszy, tym bardziej, że pytania powtarzają się dość często. Gdy osiągniesz ostateczny cel, otrzymasz butlę oleju. Ponownie znajdziesz się w znajomej klasie, w której użyj nagrody za grę na wspomnianym już uczniu podszywającym się pod Erica Idle'a. Cóż, pusta butelka po oleju też może się przydać. Tak wyposażony opuść klasę i zbliż się do fontanny. Napełnij butelkę wodą i schowaj ją do swego mówiącego schowka.





Fighting Each Other

Służba nie drużba, walka o kraj to w końcu twój patriotyczny obowiązek, tym bardziej, jeśli szkoła nie była dla ciebie perspektywą zbyt porywającą. Pole bitwy wygląda bardzo żałośnie, wróg nieco pomieszał w szykach żołnierzy, ale jak wynika z ich wypowiedzi (klikając na nich), nie są tym zbytnio załamani. Pora na trochę egzotyki. Kliknij na namiotach, a następnie na znak, który się pojawi. Dostaniesz się w ten sposób na Pole Bitwy Zulu (Zulu Battlefield), na którym na twą szczególną uwagę zasługują namioty, a właściwie to, co się w nich rozgrywa. Gdy wejdziesz, może ci się zrobić troszeczkę nieswojo, gdyż leżący na łóżku osobnik nie znajduje się w najlepszym stanie, przynajmniej pod względem sprawności fizycznej. Z jego psychiką jest trochę lepiej, a dowiesz się o tym dwukrotnie klikając na Johna Cleesa, następnie lekarza (Graham Chapman) oraz rannego oficera (Eric Idle). Ponownie ustąp głosu doktorowi, a następnie pacjentowi, powtórz operację jeszcze dwukrotnie - zakończyć dialog panów powinien John Cleese. Wyjdź na świeże, bitewne powietrze i pchnięty siłą natury zawitaj do dżungli. Tutaj jest równie niebezpiecznie co na polu walki, aby jak najszybciej opuścić dzicz, kliknij na Johna Cleesa, następnie czterokrotnie na zmianę na głowę tygrysa oraz jego



korpus. Po czym już tylko trzykrotnie na korpus, co spowoduje ruch sceny i pojawienie się w kadrze grupy myśliwych. Głos powinien zabrać John Cleese - jego wypowiedź spowoduje pojawienie się malutkiego znaku, który powiększy się znacznie, gdy klikniesz na znajdujące się nad nim krzaki. Weź Boską Dłoń (Hand of God) i wyjdź z dżungli poprzez kliknięcie na znaku. Wyjdź z pola bitwy do poprzedniego (Modern Batterfield), następnie zobacz, co słychać w Mound. Tutaj czeka cię mały seans, który ucieszy twe oczy, pod warunkiem, że czterokrotnie (po każdym fragmencie) klikniesz na biały ekran. Użyj Hand of God na żołnierzu, za co otrzymasz w zamian nogę. Powróć na Modern Battlefield i ponownie odwiedź oficerów w namiotach, medytujących nad rannym oficerem. Aby mu pomóc, użyj zdobytą nogę, za co dostaniesz Canned Salmon.

Middle Age

W restauracji jest bardzo milusio: uprzejma kelnerka, ekskluzywne wnętrza oraz ukochana, z którą trzeba prowadzić inteligentną i nie nużącą konwersację. Aby ją zacząć, postukaj kolesia za stolikiem, następnie napisik "Start". Rozmowa rozpoczęta i aby kontynuować ją z sukcesem, rozpocznij od tematu "Our Endangered Ocean Ecosystem". Dalej pięciokrotnie wybierz sentencje, których początek jest taki sam jak wypowiadającej się przed chwilą paniusi. Łatwe? Jedziemy dalej. Zgarnij Hay, który niezwłocznie powinien zostać użyty na krowie (Cow). Wybierz kolejny temat, który tym razem będzie brzmiał Manure. Zakończysz go z powodzeniem, gdy wybrana przez ciebie wypowiedź będzie rymować się z odpowiedzią kobiety (6 razy). Kliknij szczura oraz Faucet i wybierz Alliteration. Wybieraj te zdania, których pierwsza litera jest taka sama jak w przypadku pierwszej sentencji Mrs. Henders (5 razy). Dwukrotnie kliknij Dam, aby otrzymać Dill.

Live Organ Transplants

Gdy pojawi się zapowiadacz, czym prędzej potraktuj go swym kursorem. Teraz czeka cię pierwszy ze zręcznościowych etapów gry. Postaraj się uodpornić emocjonalnie na wrzaski pacjenta, który chyba przez niedopatrzenie nie dostał narkozy. Aby nie wykorkował podczas operacji, twe cięcia muszą być bardzo delikatne i wyjątkowo ostrożne. Najlepiej wybierz "najłagodniejsze" narzędzie z zestawu, jakim jest nóż. Trzymając wciśnięty prawy klawisz myszy podążaj za pojawiającą się na skórze denata krwawą linią. Na pewno bardzo szybko załapiesz, o co chodzi i po małym treningu przejdziesz całe to krwawe show. Wspomnę jeszcze, że twa artystyczna twórczość na pacjencie ograniczy się do wykreślenia kolejno: linii, schodów, spirali, pingwina oraz twarzy głupka. Gdy operacja zakończy się pomyślnie a pacjent przeżyje, możesz otworzyć lodówkę. W kuchni kliknij trzykrotnie faceta, następnie zrób to samo w stosunku do kobiety (ale tylko raz), a później ponownie skieruj się na gościa. Efektowny przerywnik w postaci "Galaxy Song" zapewne zmobilizuje cię do dalszej pracy, gdyż w dalszej części natkniesz się na kawałki jeszcze lepsze. Weź Liver i ponownie zawitaj do sekcji żywych



zwłok, czyli Live Organ Transplants. Tam użyj Liver na dziurze, by wziąć odkurzacz, który użyjesz na przedmiotach znajdujących się w lodówce. Czterokrotnie użyj odkurzacza na przestrzeni kosmicznej, aby w ten sposób schowek twój nacieszyć się mógł świeżutką cebulką.

Autumn Years

Witam ponownie w restauracji, która już nie będzie tak atrakcyjna z powodu osobnika, który przesadził odrobinkę z jedzeniem. Kliknij grubasa, który, jak widać, jeszcze się nie nasycił, a w brzuchu ma co najmniej 5 żołądków. Musisz wrzucić do jego paszczy wszystkie posiłki, które z taką finezją utrzymuje na swej dłoni sprawny kelner. Tylko te na wierzchu mają pierwszeństwo do gardła grubasa. Przechylenie za mocno którejkolwiek strony piramidy powoduje rozpoczęcie zabawy od początku. Pamiętaj również, że dania ze środka nie powodują żadnej zmiany wagi, taki skutek wywołują jedynie te, które są ułożone po lewej bądź prawej stronie konstrukcji. W końcu musi ci się udać i dotrzesz do tacy, którą bezzwłocznie kliknij. Ujrzysz miły klip, przy którym lepiej nie spożywać żadnego dania, nawet lekkiego jabłuszka. Co delikatniejszym proponuję zgaszenie na minutkę monitora. Ten moment nie będzie przyjemny z jeszcze nieco innego względu. Po obejrzeniu scenki ponownie zawitasz do punktu wyjścia w restauracji. Powtórz wszystkie czynności od początku i ponownie nakarm grubasa oraz znowu obejrzyj jego spektakularny wybuch. Z ulgą zapewne kliknij na Accept, aby obejrzeć kolejną scenkę.

Death

Każdego czeka ten sam los i chyba właśnie chwila ta jest już bardzo blisko. Ale przedtem powinieneś wykonać parę ciekawych czynności. Kliknij kolejno chmury nad domem (dwukrotnie), drzewko (trzykrotnie) oraz opadłe liście. Na dotyk z twej strony czeka również każda z pięciu statuetek (jednej szczególnie przypadnie to do gustu, ale nie



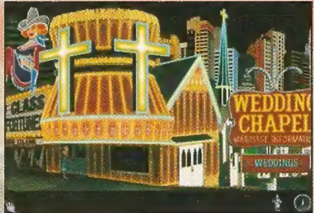
zwracaj na nią uwagi). Kliknij na mauzoleum oraz trzykrotnie Śmierć, która zapuka do pobliskiego domku. Kliknij na drzwi i wraz z panem Śmierć wejdź do domu. Tam po wstępnych uprzejmościach z domownikami przystąp do właściwej pracy. Zajrzyj do stojącej nieopodal szafki, w której znajdujące się przedmioty umieść w misce. Spod twych pracowitych rąk powinna powstać czerwona rybka, którą zestrzel, gdy tylko pojawi się na stole domowników. Oto wygrałeś pierwszy życiowy etap. Nadeszła śmierć, zabrała kogo trzeba... i co dalej?

Act II: The Goals of Life

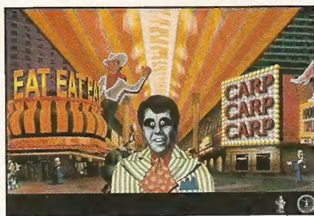
Material

Chyba inaczej wyobrażałeś sobie niebo, hm? A może to wcale nie jest niebo, wygląda jak muzeum, w dodatku ta muzyka poważna. Możesz przyjrzeć się wszystkim eksponatom znajdującym się na trzech poziomach (Level 1, 2 i 3), ale aby nie marnować czasu, sięgnij po słuchawki i wejdź po drabinie na Level 3. Weź stamtąd Algon Probe i wróć na sam dół, by wejść do wiszącego obrazu (w końcu nie jest to już normalne życie). Jaki piękny, błękitny ocean! Hm, skały także wyglądają nadzwyczaj ciekawie. Użyj Probe na kamieniach, weź biustonosz i kliknij na statku. Bez obawy o niedostatki powietrza zanurz się w głębiny oceanu, w których bardzo wiele można znaleźć. Pod wodą otwórz pierwszą skrzynię po prawej stronie, znajdziesz w niej pakiet akcji (1%). Podobnie zainteresuj się drugą skrzynią po lewej, a następnie kliknij na mężczyznę (dwukrotnie), aby uraczyć się kolejnym filmem ("Self-Defense"). Otwarcie czwartej skrzyni po prawej wydobędzie na wierzch kolejny pakiet akcji (10%). Na samym dnie będzie leżał stary gramofon, który powinien znaleźć się w twej zasobnej już nieco w tym momencie kieszeni. Wypłyń na powierzchnię i przejdź przez coś na kształt łuku widocznego w oddali. Znajdziesz się o krok od raju (Paradise), którego granice czym prędzej przekrocz. Ciekawie tu, nieprawdaż? Nie namyślając się długo użyj Bra (biustonosz) na mężczyźnie, który stoi sobie naprzeciwko Sissy Sally, dostaniesz za to Chainsaw. Kliknij środkowy wyraz EAT na jednym z neonów, po czym schowaj do kieszeni truskawkę. Potraktuj podobnie neon "BOOKS BOOKS BOOKS" - tym razem weź sprzedawcę i możesz wyjść z raju. Przyszła kolej na Krzyż - aby wejść za niego, po prostu kliknij na nim. Witamy w Religions of the World. Zadanie twe polega na mozolnym przerobieniu wszystkich budynków poprzez kliknięcie na każdym z nich (19). Nie tykaj tylko budowli, przed którą stoi sobie niebieski człowieczek. Dostaniesz za swe skończone dzieło Friar. Przyszła kolej na kościoły, z którymi będzie nieco więcej roboty niż ze zwykłymi budowlami. Każdy z nich znaleźć się musi w stojącej nieopodal maszynie. Po skończonej pracy możesz wejść do Nature Preserve (z Oceanu). Tam kliknij pięciokrotnie na pięknej, bijącej po oczach ostrej zieleni. Nie zwracaj uwagi na rozmamłanego i kwilącego ekologa, obwieszonego tendencyjnymi plakietkami niczym choinka bożonarodzeniowa. Oni tylko potrafią gadać. Użyj piły na przyrodzie i wytnij wszystko, co tylko się da. Ekolog podniesie wielki krzyk, ale zignoruj go. Po zniszczeniu większości naturalnego piękna pojawi się czerwony telefon, który kliknij dwukrotnie. Użyj Victrola na ruinach i prawie sięgnij po konia w żółte kropy. Bydle jeszcze zdołało ci uciec, ale teraz musisz być bezwzględny. Użyj Friar na foce, ponownie namawiam delikatniejszych do wysłużenia się osobą o bardziej stalowym sercu, gdyż zapewne bicie foki sporej wielkości pałką nie należy do przyjemnych czynności i widoków. Foka musi zostać uderzona trzykrotnie, aż padnie. W obronie konia stanie zdesperowany i zdecydowany na wszystko ekolog, ale i na niego można znaleźć haczyk. Daj mu truskawkę, aby zamknąć mu gębę i spowodować, by usunął się z drogi. Teraz już bez problemów sięgnij po konia (Pantomime Horse). Przyszła pora na czas rozbudowy. Ustaw wszystkie 20 budynków ubezpieczeniowych tam, gdzie jest ich miejsce (kursor ci je wskaże zmianą kształtu). Wszystkie budowle zmienią się w VBCA (Very Big Company of America), którą kliknij. Weź Hatchet Man i wróć na Ocean. Kliknij na Crimson





Permanent (budynek na skale), aby obejrzeć kolejny wspaniały klip ("Crimson Permanent Intro"). Jeśli użyjesz Hatchet man, na Crimson Permanent czeka cię następny krótki seansik ("Crimson Permanent Revolt"). Po chwili relaksu wyjdź z obrazu, aby znaleźć się w pierwszej lokacji, czyli



muzeum. Umieść Pantomime Horse na pustym miejscu, a następnie go kliknij. Użyj sprzedawcy na sejfie, by wydobyć kolejne akcje (40%). Z powrotem zawitaj do naszego parku natury (Nature Preserve), w którym użyjesz wszystkich akcji giełdowych na Crimson Permanent. Krótki klip "Crimson Attacks the VBCA" i możesz odebrać nagrodę (VBCA). Gdy znajdziesz się ponownie na oceanie, wybierz Barn (drewniana szopa). Przed tobą rozpościera się sielankowy widok, jaki można ujrzeć tylko na spokojnej farmie. Zielono wokół, uśmiechnięty traktorzysta, owieczki, kotki, pieski i inne domowe zwierzątka. Kliknij ziemię znajdującą się pod krową, a następnie psa, stóg siana, krowę, owcę, kota, wiewiórkę, traktor, kobietę, szopę - powtarzaj operację do momentu, gdy ich postacie zmienią się w wojskową zbrojownię. Kliknij na traktor i użyj VBCA na mundurowym za biurkiem. Kliknij rosnące w ziemi pociski, które wystrzelone otworzą w oddali przejście w grocie. Czym prędzej skieruj tam swe kroki. Weź Whiskey i z powrotem wyjdź na farmę. Tam zawitaj do wnętrza drewnianej szopy. Trochę nowoczesne wnętrze jak na zwykły, drewniany budynek. Kliknij na mapie i użyj Whiskey na Unexploded Scotsman. Weź Szkota i trzykrotnie kliknij na białym ekranie. Za każdym razem obejrzysz sobie klip "Funniest Joke" w trzech częściach. Wróć na farmę i wejdź ponownie do groty, w której tym razem sięgnij po wózek. Użyj Szkota na ścianie obok widocznych malunków (kursor w odpowiednim miejscu zmieni swój kształt). Czeka cię teraz mała wycieczka po labiryncie. Drogę swoją przebijaj Szkotem, którego wybuchy będą torowały Ci przejście. Po drodze powinieneś znaleźć trzy najśmieszniejsze żarty (Jokes) po chińsku, arabsku, niemiecku oraz francusku. Gdy natkniesz się na bestię, użyj jednego z dowcipów na niej. Tłumaczenie musi odpowiadać narodowości bestii, którego identyfikacja nie powinna sprawiać ci problemów (przykładowo chińska ma na głowie słomiany kapelusz). Jeśli natkniesz się na bestię, ale jeszcze nie będziesz przy sobie posiadał odpowiedniego tłumaczenia dowcipu, musisz niestety wrócić i poszukać odpowiedniej jego wersji. Pamiętaj, że labirynt ma kilka poziomów i przeważnie na wschodniej ścianie możesz skierować kursor w górę, natomiast na zachodniej - w dół. (Wpisz Compass, aby ułatwić orientację w kierunkach świata.) Na pewno uda Ci się w końcu wyjść z podziemi, choć może to trwać nieco dłuższą chwilę. Na drugim końcu podziemi znajduje się piękny pałac (Palace Grounds), ale nagrody za trud, przynajmniej na razie, nie dostaniesz. Samemu wyjdź do Wheel of Life i wybierz Spiritual (Gostek, którego spuszczasz do kanałów przed każdym nowym etapem).

Spiritual

Weź głowę Buddy i odwiedź rogaczy w piekle (Hell). Właściwie to od nieba niewiele się ono różni. Wejdź do World Class Topless Fortunes. Dwa razy kliknij na Mona Lisa, która zachowa się bardzo niekonwencjonalnie, ale w końcu to piekło, więc wolno jej. Weź książkę z horoskopami (Book of Horoscopes) i wróć z powrotem. Daj książkę kobiecie i weź gigantyczną żabę (Giant Frog). Kliknij na środkowym "EAT", następnie skieruj swój kursor na "Ma'Hot'ma Coffe", aby dostać kawę. Kliknij "Hopi Meal", by otrzymać Lunch i w ten sposób nasycony wyjdź na zewnątrz. Wyjdź z piekła i podobnie jak to miało miejsce przed niebem - kliknij na krzyż. Znowu jesteś w sekcji Religions of the World i ponownie trzeba przerobić wszystkie budynki. Zrobisz to klikając na każdy z nich (w sumie 18 razy). Wejdź do Mosque, gdzie do-



staniesz drugą głowę Buddy. Gdy wrócisz do poprzedniej lokacji, wejdź do Protestant Church (Kościół Protestancki) i kliknij na Pedestal. Zrób to samo w przypadku Biblii oraz jej stron (czyli razy 12). Wróć do miejsca, w którym będziesz mógł wejść do Catholic Church (Kościół Katolicki). Tam kliknij lewy filar oraz Spanish Inquisition (inkwizycję hiszpańską). Daj lunch kobiecie, aby dostać Comfy Chair. Wróć do religii świata i wejdź do piwa (Beer). W barze natkniesz się na kolejną głowę Buddy, którą oczywiście dołączysz do swej kolekcji. Daj "Paul's Party Punch" Marxowi (Tequila, Gin, Vodka, Sherry, Milk) i za to weź Sledgehammer of Humility. Kliknij na głowie sfinksa (Sphinx Head). W Egipcie skieruj swą uwagę na "Renew Membership" i wejdź do budynku (pierwsze drzwi na prawo od budynku z trzema filarami). Znowu głowa Buddy, kliknij na Fridge, aby odkryć Secret Panel. Tam kliknij na trójkąt (Triangle) i wracaj z powrotem. W Egipcie powinno pojawić się New Exit, które natychmiast wykorzystaj. Kliknij tam na głowie wiszącej nad drzwiami i weź Handkerchief. W Egipcie kliknij na Gumby Head, by przenieść się do New Age Land. Tam komplementuj różne obrazy (klikając), aż profesor nie pójdzie sobie przecz. Aby rozwiązać problem z obracającymi się puzzlami, wykonuj kolejno:

Góra: Obróć górę dwukrotnie, środek raz;
Środek: Obróć środek dwukrotnie, dół raz;
Dół: Obróć dół dwukrotnie, górę raz;
Jeszcze większy dół: Resetuje puzzle;

Za umysłowy wysiłek dostaniesz Cattle Prod of



Courage, następnie użyj Handkerchief na odkrytej głowie. Kliknij statuetki i użyj Giant Frog na Lily Pad. Wejdź do budynku. Tam znowu czeka na ciebie głowa Buddy. Kliknij na żółtym przejściu i zajrzyj, co tam się może znajdować. Gdy dojdziesz z powrotem do Egiptu, wejdź ponownie do New Exit, a następnie do Tomb. Tam wejdź do Coffin, gdzie czeka na ciebie kolejna zagadka. Poprawna kombinacja to Hedgehog, Larch, Mrs. Trepidatious, Spam, Occarina. Użyj Comfy Chair na Mummy i weź Steak Dinner, wracając z powrotem do Baru. Tam użyj Steak Dinner na Ghandi, który podaruje ci Kevlar Vest of Faith. Wejdź do



świątyni, by zmierzyć się z kolejną zagadką. Wszystkie pięć głów Buddy od dłuższego czasu przez ciebie kolekcjonowane postaw na statuach, które w ten sposób uaktywnią guzik. Wciśnij go, aby usłyszeć wiersz, którego sentencje będą ułożone całkowicie nie po kolei. Aby uporządkować ten groch z kapustą poustawiaj w odpowiedniej kolejności głowy na statuach. Poprawnie wiersz powinien brzmieć:

There once was a Sheila from Sydney,
Who was missing ten teeth and a kidney,
But her Bruce found her dear,
'Cause she brewed her own beer,
He made out fair dinkum now didn't he?

W nagrodę otrzymasz Helping Hands of Self-Denial. Wejdź na ścieżkę i czekaj. Nie poruszaj myszą, po prostu cierpliwie poczekaj. Za około dwie minuty zostaniesz nagrodzony. Weź Moist Towelette. Poczekaj ponownie i znów otrzymasz ten sam podarunek. Ale nie ruszaj się nadal, zaufaj mi. W końcu dostaniesz Rubber Hose of Purity i chyba warto było tyle czekać, hę? Wróć z powrotem i wejdź do Bruce World, w którym kliknięsz krzyż. Znowu religie świata, następnie ścieżka, Gumby oraz New Age Land. Po wejściu do budynku kliknij podłogę pod zielonym wejściem naprzeciwko ciebie. Pojawi się biurko z facetem, którego kliknięcie uaktywni kolejny krótki film ("The Bishop"), po czym kliknij na żółte przejście. Wróć do piekła (Hell). Tam dwukrotnie kliknij na Wedding Chapel, aby obejrzeć kolejny odcinek ulubionego serialu "The Bishop". Zawitaj ponownie do Catholic Church, w którym spróbuj zagrać na organach, następnie kliknij Vicar, a znowu pojawi się film. Wróć z powrotem do Bruce World. Kliknij wodę w pobliżu stóp kelnera. Gdy klikniesz Vicara, ukaże się ostatni już niestety odcinek The Bishop. Weź Mitre, którą użyj na Buddzie. Weź Moses i wejdź do świątyni w Religions of the World. Tam użyj Moeses na Temple i kliknij na piedestał. Czternaście razy przyciśnij prawy róg zwoju, podobnie potraktuj miecz, który rychło stanie się twą własnością. Wejdź do budynku w New Age World, spójrz w górę nad żółtym przejściem i przejdź przed duże usta. Przygotuj się na kolejną porządną zręcznościówę, której nazwa zresztą mówi sama za siebie: DOOM. Choć nie masz zbyt mocnej giwery, powinieneś poradzić sobie z atakującymi cię przedstawicielami religii świata, którzy pojawiają się w drzwiach. Musisz bardzo szybko atakować i mieć oczy otwarte na wszystkie strony. Strzelaj do każdego, kto nieopatrznie znajdzie się we framudze. Gdy już się ze wszystkimi wrogami uporasz (a jest to jak najbardziej możliwe, nawet nie używając God Mode'a), przejdź przez otwarte drzwi. Kliknij skały, użyj Cattle Prod na człowieczku, następnie potraktuj go Hands oraz Sledgehammer i na końcu Hose. Gdy znajdziesz się już na górze, kliknij na kościół, weź owcę (Angel of Love) i ponownie kliknij kościół. Aby wysłuchać wykładu guru w całości, musisz pobudzać go swoim klikaniem za każdym razem gdy umilknie (trzy razy). Po tej interesującej prelekcji wróć do gostka wciąż przez ciebie spuszczanego do kanalizacji (Wheel of Life), aby ponownie wejść do sekcji Material.

Material

Czeka cię niestety ponownie bardzo niemiła wędrówka przez labirynt podziemia. Dla przypomnie-

nia: w tym celu musisz dojść na farmę, gdzie podczas poprzedniej wizyty odkryłeś, dzięki wykorzystaniu pocisków, podziemne przejście. Pamiętając poprzednią drogę, postaraj się w miarę szybko dotrzeć do Palace Grounds, wewnątrz którego kliknij łóżko i wejdź w powstałą w ten sposób szparę w materacu. Tam podaruj Angel of Love strażnikowi, aby utorować sobie przejście do sejfu. Weź



z niego Ultimate Wealth, a obejrzysz kolejny klip (chyba 13) - "Board Meeting". Tutaj nie masz już nic do roboty, więc czym prędzej przejdź do planszy z gościem w okularach i ponownie spuść go do kanalizacji zaznaczając przedtem część Spiritual.

Spiritual

Dojdź do miejsca, w którym rozdziawione usta "spoglądały" na cię z góry, aby w ten sposób zawitać do przeklętego DOOM'a. Tam znaną i łatwą ścieżką dojdź do miejsca, w którym miałeś okazję wysłuchać niezwykle pouczającego przemówienia guru. Daj mu za to nagrodę - Ultimate Wealth - a w zamian dostaniesz następny film - "Christmas in Heaven". Pozostało już tylko jeszcze raz przywitać gościa spuszczanego w kanały, zaznaczając jednocześnie część "Dental".

Dental

"Ciemność! Widzę ciemność!" Spokojnie, zaraz wszystko się rozjaśni. Użyj Enlightenment na ciemności, a stanie się jasność. Twą uwagę zwróciło zapewne lusterko, na którym powinieneś niezwłocznie kliknąć, aby otoczenie uległo zmianie wokół znajomego, który bardzo często przy twojej pomocy odwiedza kanały. Pora na ponowną wizytę. Zaznacz Cottage i jazda!

Cottage

Uwaga! Profilaktycznie, jeśli tego wcześniej nie praktykowałeś, pewien własnego sukcesu, zrób tutaj mały save i nie zamazuj go jakimś późniejszym. Przewidywane jest wystąpienie w tej części gry małego buraka, który nie pozwoliłby na dalsze jej kontynuowanie. Jeśli zastosujesz się jednak do powyższej wskazówki, wszystko powinno przebiegać zgodnie z góry założonym planem.

Wejdź w Cottage, a znajdziesz się w znajomo wyglądającej Computer Area. Kliknij na rysujące postacie, następnie kolejno od góry na: lewego, środkowego oraz prawego rysownika, a następnie na Party Horn (róg). Wróć z powrotem do Computer Area i wejdź w Cabinet (gablota). Kliknij górną gablotkę, sięgnij po Baked Beans (fasolkę) i wróć z powrotem do Computer Area. Z tego miejsca kliknij na świni, następnie dziesięciokrotnie na usta. Użyj Baked Beans na ustach (Mouth), aby otrzymać Spam. Cofnij się do Computer Area i wejdź do Shaka, kliknij dwukrotnie na książkach, weź poemat, ponownie wróć do Computer Area, aby wejść do statuy (Statue). Kliknij ją, potem papier, aby otrzymać Concerto. Tradycyjnie wykonaj zwrot w stronę Computer Area. Tam wejdź do Middle Cottage, a następnie zawitaj do TV Area. Myśląca statuetka powinna rzucić ci się w oczy, więc czym prędzej sprawdź, co można w niej ciekawe-



go znaleźć. Kliknij statuetkę i weź Gumby. W tył zwrot, by znaleźć się w książce (Book), kliknij tam lewą stronnicę, rozdział II, oraz tratwę, aby ją wziąć. Wróć do TV Area, z której prowadzi droga do Crimson Permanent, tam użyj tratwy na budynku. Ponownie dojdź do Middle of Cottage, by dostać się do Bookshelf Area (Obszar Półki na Książki). Tam wejdź do statku, użyj piratów na statku, kliknij na maszt oraz maskę. W Bookshelf Area wejdź do gabloty, która, zanim statek się ruszył, znajdowała się dokładnie nad nim. Będąc w niej weź myszkę i wróć z powrotem. Z Bookshelf Area wejdź do statuetki, aby użyć Party Horn na ręce. Odwrót i zmiana kierunku na Organ. Użyj Concerto na organ, następnie poematu na tym samym. Wciśnij "Record" (czerwona strzałka), kolejno klikaj na stopę, Y, wagę, E, różę, S, wagę, Z, stopę, I, wagę, T, różę, F, wagę, L, stopę, Q, "Play" (czarna strzałka) i możesz wracać z powrotem. Znajdując się W Bookshelf Area, kliknij okno, użyj mysz na mężczyźnie i weź słonia. Szybki powrót, a następnie wejście na półkę z książkami, w której kliknij książki znajdujące się naprzeciwko ciebie, następnie w podobny sposób potraktuj drzwi. Wejdź do papieru ułożonego pod kołem, weź receptę i wróć, aż do Computer Area (mam nadzieję, że drogę pamiętasz). Tam kliknij na Timmy'ego, następnie na terminal. W Timmy The Computer wpisz "NGATA", wciśnij Enter oraz podwójnie kliknij na Demo. Znajdziesz się w Meaning of Life Demo i aby cokolwiek zdziałać, czyń, co następuje: użyj Recipe na sztaludze (Easel); napełnij wodą urządzenie 1(Device 1), wyniki wprowadź do Device 6, włóż cebulę do numeru 2, analogicznie wyniki wprowadź do tego samego urządzenia oraz o numerze 6; "nakarm" koprem (Dill) maszynę 2 - wyniki "idą" do "szóstki"; krem należy się Device 3, a wyniki ponownie "szóstce"; do czwórki wędruje łosoś (Salmon), a wynik do maszyny 2 oraz 6; żelatynę należy wprowadzić do device 6 oraz kliknąć na to samo urządzenie; wprowadzić wyniki do device 5, a



następnie do matrycy (Mold); uff, kliknij orzeszek i włóż go do kosza. Możesz już powrócić do Computer Area, aby wejść do Recycle Bin (Kosz - pod Shaka po prawej stronie Shaka). Tam ponownie weź orzeszek i powróć do Timmy the Computer. Kliknij na orzeszek i wprowadź Gouda do kosza. Wróć do Computer Area, następnie Recycle Bin, w którym weź Gouda. Dojdź utartą już ścieżką do Półki na Książki, kliknij książki znajdujące się przed tobą, następnie zwróć uwagę na drzwi. Tam użyj słonia na kole oraz orzeszka na piedestale, później kliknij orzeszek. Wróć do Computer Area i wejdź do nieznanego obszaru Fireplace. Znajdziesz się w Room Entryway, w którym niezwłocznie powinieneś przejść do Tibetian Book (Tybetańskiej Księgi). Kliknij na książkę, następnie czterokrotnie na jej prawą stronnicę i drżącymi rękami sięgnij po nagie dziewczyny (Naked Girls). Wróć z powrotem, aby tym razem znaleźć się w biurku, a następnie w umieszczonym pod lewym oknem naczyniu. Kliknij je, aby otrzymać jegomo-



ścia zwanego Dennis Moore. Wykonaj kroczek do tyłu i wejdź na półkę. Tam użyj Naked Girls na facecie w garniturze i wyjdź prawym oknem. Twój wysiłek zostanie nagrodzony filmem "Death of Arthur Jarrett". Po krótkim seansie kliknij na żałobników (Mourners), sięgnij po szuflę i wracaj na półkę, z której dostaniesz się do Sliding Puzzle. Wykonaj teraz co następuje: klikaj w następującej kolejności: górny rząd - trzeci z lewej, drugi rząd - drugi z lewej, górny rząd - drugi z lewej, dolny rząd - trzeci z lewej oraz czterokrotnie butthead. Dostaniesz za to intensywne działanie klawiszami myszki Mr. Blowhard. Wróć z powrotem, kliknij na drzwi i przejdź przez ich próg. Znajdziesz się w Middle of Cottage, ponownie wejdź w drzwi, a twym oczom ukaże się plaża. Użyj łopaty na "X" i wejdź do utworzonego w ten sposób otworu. Tam kliknij na bikini, użyj Mr. Blowhard na rurze, kliknij piersi, weź zdechłą papugę oraz nogę. Wracaj aż do Computer Area, skąd wyjdź przez okno. Użyj tam Dennis Moora na Lubin Express. Kliknij skrzynię i weź Lupins. Wróć do Computer Area i wejdź do torby lekarza leżącej na sofie. W niej użyj Spam na rachunku, Lupins na strzykawce, Gumby na masce oraz papugę na Spam. Na koniec weź papugę i wracaj do Bookshelf Area, z której przedostaniesz się do Organ. Gdy już tam się znajdziesz, użyj papugi na grzędzie. Czeka cię kolejna sesja nagraniowa, a powinna ona wyglądać następująco: Wciśnij "Record", następnie stopę, Y, wagę, V, różę, Q, wagę, A, stopę, I, wagę, G, różę, D, wagę, O, stopę, Q oraz "Play". Weź papugę i możesz wracać, aż do Fireplace (wejście z Computer Area). Tam ponownie wejdź do biurka oraz w rysunek zatytułowany "Who Can You Trust?". Kliknij obrazek, użyj papugi na grzędzie, kliknij papużkę, a następnie użyj Pegleg na papudze. Wracając wyjdź lewym oknem, kliknij budynek i weź Tory Housewives. Zwrot w stronę Computer Area, z której dostaniesz się do Shaka, a następnie w terminal. Wciśnij Delete oraz ekran, aby otworzyć sobie drzwi prowadzące do wnętrza komputera. Użyj Tory Housewives na pracownikach i weź talerz. Powinieneś mieć w tym momencie wszystkie gatunki niezbędnych do ukończenia gry serów. Kliknij na środkowej sofie, użyj talerza na dłoni, czedar na talerzu, stilton na czedarze, camembert na stilton, gorgonzola na camembert, limburger na gorgonzola, gouda na limberger oraz ser z owczego mleka na goudzie. Na koniec ser z bobra użyj na serze z owczego mleka. Jeśli nie będziesz wystarczająco szybki, ręce będą znikać. W takim przypadku ponownie kliknij na środku sofy, aby rozpocząć serową zabawę od początku. Kliknij drzwi, aby wejść na strych. Wciśnij czarną skrzynkę i oto nastąpił koniec historii. W trakcie wydawania radosnych ryków i kwików pozostaje ci jeszcze kliknąć na znakomitości, które pojawiły się na końcu przemówienia i już możesz się delektować filmem serwowanym na końcu - tak na pocieszenie, dla wytrwałych.

Jaspin

Interstate '76: Nitro Riders

PC **Activision**

Wypróbujcie ten kompletny, lecz mimo to niezupełnie "bezmyślny" przewodnik po nowych Międzystanowych... Oto bowiem pojawił sie Nitro Riders, pierwsza z luźnych kontynuacji niesamowitego Interstate 76; giery, która swą przestrzenią równie zachwycała, co... onieśmielała. Nitro Riders, co prawda, tak "obszerni" się już nie wydają (niejedną rzecz się widziało, a co!), ale i tutaj z całą pewnością można się pogubić... Ja, przykładowo, prawie zryżałem z wściekłości w misji... Stop! O tym dopiero za chwilę...

Aha, jeszcze jedno. Nitro Riders bez problemu da się "wyjeździć" w zaledwie... kilka godzin. I dlatego też kieruję do Was nieśmiertelny apel: NIE CZYTAJCIE tego tekstu, zanim WŁASNORĘCZNIE nie spróbujecie (parę razy!) zaliczyć danej misji. Ta giera na prawdę warta jest odrobiny wysiłku... No i ta satysfakcja płynąca z okupionego kilkoma przekleństwami, lecz pozytywnego i co najważniejsze właśnie - SAMODZIELNEGO zakończenia...

Gdyby jednak zupełnie Wam nie szło... Spróbujcie z "czołgiem", który wręcz gwarantuje pomyślny obrót wypadków (he, he). Oto gotowy przepis: Jefferson Soverreign (fura Taurusa) + 30 mm Turret (na dachu) + 3 RAZY 30 mm Cannon (z przodu)... Oprócz tego: Nitrous Oxide (tak naprawdę przyda się w jednej z misji...) i... możliwie jak największy pancerz na nadwoziu. Ja zwykle pozostawiałem na zawieszeniu nie więcej niż 55 puntków, resztę pchając w "zbroję". Oczywiście do tego silnik 595ci v-10, zawieszenie EtherX Rally, hamulce lotnicze (Aircraft Brk) i gumy 16-tki (16 IN Billit tires)... Tym CZYMŚ wręcz nie masz prawa przegrać!

No i cóż: znowu w drogę... Znowu na Międzystanowe...
I znowu razem...?

— LOADING —

Maleńka uwaga: misje kończyć można w dowolnym, pasującym ci porządku. Tu jednak, ze względu na chęć zachowania pewnej "przejrzystości", są one opisane "po kolei".

TRENING z Jade i Taurusem
Łatwy. Zaliczaj po kolei to, co poleca Taurus; staraj się nie spadać z wytyczonej drogi; dokituj przed rampą, aby doskoczyć do przeciwległej krawędzi parowu; zniszcz poruszające się makiety ciężarówek i wyjedź północnym wyjściem z kotlinki... Oto komplet zadań, jakie musisz spełnić, by zaliczyć tę misję...
Smaczki: iście przebojowy tekst, jaki wygłasza Jade po zaliczeniu bodajże trzeciego "etapu" treningu (będziecie wiedzieć, o co chodzi...). Dodam jedynie, że jest to jedna z ukochanych "uniwersalnych", redakcyjnych odzywek.
A drugi: to właśnie o tej misji opowiada (z taśmy) Jade na wstępie "poprzedniego" Interstate'a... Hmm. I czyż to nie w piękny sposób się ze sobą wiąże...?

THE TAURUS FILES

• A NEW HOPE (Nowa Nadzieja)
To coś jest naprawdę łatwe. Twoim zadaniem jest ochrona konwoju złożonego z kilku ciężarówek, samochodu Jade i... Ciebie. Zadanie to w praktyce sprowadza się do niedopuszczenia, by któryś z trucków, stacja benzynowa, do której zmierzacie, czy wreszcie samochód Jade został z'waste'owany. Aby do tego nie dopuścić, wyprzedź wszystkie samochody kawalkady i grzej drogą tak długo, dopóki twój radar nie piknie, donosząc o "Creepsach". Teraz zjednocz trzydziestki, zalokuj wroga i - młócąc tak z wieży, jak i z frontalnych działek - zmieniaj ich w kupki dymiących popiołów... (ashes to ashes...!). Jeżeli będziesz odpowiednio manewrować, to nie powinno być potrzeby powtarzania tej misji.



• BAD FUEL ("Brudne" paliwo)
To również nie jest trudne. Należy jedynie, odnaleźć i wy...ić w kosmos kilka zbiorników ze "złym" paliwem, nie dając się przy tym zmłócić przez chroniących je Creepers'ów. Zaczynasz misję jadąc wraz z kolesiem o ksywie Radiator Mother. Jedź prosto i w momencie gdy usłyszysz głos Taususa (czyli, jakby nie było: CIEBIE) "Here's the dirt road" (tu jest polna droga), skręć w nią. Towarzyszący ci "Mamuśka" odłączy się na najbliższym skrzyżowaniu (skręci), Ty jednak nie trzymaj się prosto. Po pewnym czasie Taurus zakomunikuje przez CB, że - jak sądzi - znalazł poszukiwany Fuel Depot. Zalokuj wroga i grzej w niego (nich) z wszystkiego, co masz na pokładzie. Uważaj jednak: jeden z nich będzie próbował dać - jak to się niegdyś mawiało - dyla! Dogoń go i przekonaj, że nie powinien... żyć. Kiedy zaś już wszyscy z nich stanowić będą dopalające się kupki poskręcanego żelastwa, wywal w powietrze zbiorniki! I... to już koniec.





• MAD CLOWN DISEASE (Mania Szalonego Clowna)
I ta misja - zupełnie jak poprzednie - nie jest morderczo trudna... Jest jednak inna. Tym razem bowiem będziesz musiał wygrać z Mad Clownem (ten jego samochodzik... buhaahaaahaa) w wyścigu na cztery okrążenia. Pamiętaj jednak: to jest race, nie jakaś pie...na walka! Zresztą to samo powie ci "narrator" (czyli komputer), jeśli tylko będziesz próbował postępować po nierycersku... A to oznaczać będzie "un-happy end" misji... Już lepiej zepchnąć go z drogi w miejscu, gdzie będzie miał kłopoty, by wrócić na nią. Ot, chociażby przed trybunami... Jeżeli wygrasz... nie, to jeszcze nie koniec! Drań, niepomny na swe uprzednie zapewnienia (macie swoje "bycie rycerskim") zacznie pryskać! Dogoń go (to nie powinno być trudne: ten jego samochodzik...buhaahaaaha) i używając samej wieży "sprowadź" go "na czerwone". Kiedy tylko zacznie się porządnie dymić, da sobie spokój z ucieczką, a Ty... obejrzysz kończący misję film...



• VELOCITY (Prędkość)
Grrr! Oto komentarz do tej misji... Jest ona bowiem diablo trudna! No, przynajmniej do czasu, gdy pozna się rozwiązanie... Zaczynasz, stojąc na parkingu przed barem. Sielankowy nastrój zakłóci ci jednak Whirlwind - czub i maniak w jednej nieszczęsnej osobie, który zaproponuje ci pewną, przygotowaną (i w pełni kontrolowaną!) przez niego grę. Oto autobus. Z ludźmi w środku. I nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że jest on jeżdżącą bombą! Zasady, jakich musisz przestrzegać, by cało wydobyć niewinnych z kabały są proste: autobus nie może przekroczyć prędkości 55-ciu mil, przez cały czas jazdy nie może oderwać kół od ziemi (odpada wywrócenie), uwięzieni nie mogą pojazdem kierować ani otworzyć okien (o drzwiach nie wspominając) - odpada ryzykowne samo w sobie opuszczanie przez pasażerów pojazdu w biegu; i wreszcie NIE można łupać do niego z broni pokładowej, licząc na przestrzelenie kół... Jeden pocisk i... sami rozumiecie. Z parkingu Mondo Burgera jedź na wprost. Autobus skręci na południe. Jedź za nim i przygotuj się do zaliczenia "stłuczki" z nim. Przed samym kontaktem z bokiem "pudła" uruchom Nitrous Oxide. Kiedy opadnie kurz, usłyszysz głos "kierowcy" autobusu ("The bus. It stopped!"). Oznaczać to będzie, że pierwsza (ta trudniejsza) część zadania została wykonana. Pozostaje jedynie wrócić pod Mondo Burgera, namierzyć ("T") Whirlwinda, zlinkować guny i... skopać mu odwłok! Łatwe, nie? Spróbujcie teraz zrobić to w jakikolwiek inny sposób... Grrr!



• ASSASSINATION (Zabójstwo na zlecenie)
Ta misja jest średnio-trudna. Jedyny problem w niej to czas: należy BARDZO szybko rozwalić limuzynę z podróżującym w niej oficjelem. Cały kruczek w tym, że osłaniają go tłumy policji... Spójrz na mapę ("M"). Interesuje cię jedynie droga prowadząca (dołem!) z lotniska. Przedzieraj się w jej kierunku, tłukąc po drodze rozstawione posterunki Policji. Kiedy uda ci się już "duży czarny" wóz zezłomować, pryskaj na lotnisko, z którego ten nieszczęsny konwój wyjechał. To jednak nie koniec. Tak bowiem przez całą drogę na lotnisko, jak i już na jego płycie zmuszony się będziesz co bardziej zajadłym gliniarzom odgryzać. Poczekaj jednak (aktywnie!) dopóki śmigłowcem nie nadleci Heli Toupee. Pokręci się on chwilę niezdecydowany nad lotniskiem, przysiądzie na moment na ulicy za budynkami... i - o ile znalazłeś się odpowiednio blisko - podbierze cię na płozę. I zawiezie prościutko do domciu...!

• TWO DAYS BEFORE (Na dwa dni przed)
Ooo, to jest ciekawa misyjka! I nawet w miarę trudna. To, co będziesz musiał zrobić, to nie dopuścić do zniszczenia totalnie bezbronnej ciężarówki, jaką przemieszczać się będzie Jade. Celem głównym misji bowiem jest "podprowadzenie" z dobrze strzeżonej bazy "niewielkiej" ilości stuffu i dotransportowanie go w bezpieczne miejsce. A nie trzeba chyba mówić, że NIE jest to bezpieczne...
Na początku wyprzedź ciężarówkę i skręć w polną drogę po prawej. Zaprowadzi cię ona (klucząc) do głównej bramy bazy. Pilnuje jej dwóch Pelzaczy. Sprowokujesz ich (zaprawdę powiadam wam: jedna z najlepszych kwestii Taurusa!) i... zezłomujesz! Ani się jednak waż wjeżdżać na teren bazy - stój i nie odzywaj się! Po udanym zaopatrzeniu, tj. po ucieczce Jade z bazy eskortuj ją zbrojnie najlepiej jak potrafisz! Jedź z przodu i eliminuj ewentualnych natrętów zanim zdążą oni ujrzeć chociażby światła Jade (he, he). Bo jeżeli im się uda...

THE JADE FILES (Jade, sweet Jade...!)

• CRIMSON (TA Crimson!)
I ta misja nie jest trudna! Należy jedynie wiedzieć, jak ją zaliczyć! Startujesz pędząc jedną z Międzystanowych, tuż za wozem Taurusa. Pierwszym celem jest wygranie wyścigu przeciw niemu na dystansie "odtąd - do stacji benzynowej". Jedź prosto i skręć w pierwszą polną drogę na lewo. Raczej nie używaj Nitrous Oxide: górki, dołki i ostre zakręty skutecznie blokują skuteczność takich metod. Jadąc tą drogą nie sugeruj się tym, co mówi Taurus ("to skrót"), gdyż jest to jedyny sposób, by dotrzeć do stacji i w efekcie zwyciężyć! Jadąc wypatruj drugiego wzgórza - jest straszliwie zdradliwe. Na rozwidleniu trzymaj się prawej, lecz nie staraj się na siłę przeskoczyć rampy, jaka się tam przyczaiła! Lepiej zjechać na lewo i z równą, niezbyt wielką prędkością przejechać obok. Już w chwilę później ujrzysz tę właściwą drogę. To właśnie nią dotrzesz do stacji... Zwycięstwo! Aaale... gdzie w tym wszystkim Crimson...? A jest. Stoi sobie kawałek za stacją i bardzo chce cię zmłócić... (ech, kobiety). Kierując się porzekadłem "nie życz drugiemu, co tobie niemiłe", spuść jej (i jej towarzyszom) manto. Broń, jaką masz na pokładzie, spokojnie im wszystkim poradzi...

• PIECE BE WITH YOU (Hmm. "Niech część - czy raczej, lecz zgodnie jedynie z fonetyką, pokój - będzie z Tobą...")
Niezależnie od tego, jak powinno się to tłumaczyć, jest to misja z rodzaju "młóca na całego"! I jako taka jest banalnie wręcz prosta (tym sprzętem, który na początku polecałem!). Jedź prosto, dopóki nie będziesz mieć okazji, by skręcić w lewo. Skręć i podążaj na zachód w kierunku miasta. Jadąc, co pewien czas wciskaj "T". Dość szybko powinnaś (he, he) zobaczyć kilku ancymonków. Kill'em all!

• BETRAYED (Zdradzona!)
Łatwe. Przejedź się przez miasto ulicą w jedną stronę, tłukąc zawzięcie wrogów. Zawróć i przejedź się w drugą stronę nie mniej zawzięcie tłukąc pozostałych przy życiu. Nic dodać, nic ująć... Ot, taka tam błahostka.

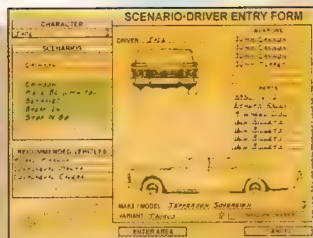
• BREAK IN (Włam)
Zaczynasz pod wieczór. Nie byłoby może w tym nic dziwnego: dzieje się tak co najmniej raz na dzień, gdyby nie fakt, że ta misja rozgrywa się dokładnie 24 grudnia... Wigilia, a ty w polu... Cóż, takie życie... Well... Skręć w prawo i jeszcze raz w prawo w polną drogę w kierunku, w jakim podążały śmigłowce. Kiedy zobaczysz barierkę, dodaj gazu i przeskocz przez parów. Teraz wróć na drogę i skieruj się w dół, naokoło wzgórza. Skręć w lewo i przejedź obok budynków w kierunku "bipającego" punktu na radarze. Usłyszysz, że znalazłaś się na terenie wojskowym, ale... to w zasadzie nie ma znaczenia. Zmieniło się jedynie to, że atakują cię wojskowe "gaziki" (i ich niezupełnie przyjemne wieżyczki...). Niszcz je sukcesywnie w miarę pojawiania się, a następnie skieruj się za barak, przed którym stoją dwa śmigłowce (ostrzał z wieżyczki poślę je do piachu...). Zresztą: na końcu pasa stoją sobie dwa samoloty (hmm: F-4...?); one również baaardzo ładnie się rozsypują... Stojąc za "docelowym" Magazynem nr 3 usłyszysz, że chłopaki w mundurkach nie mają zamiaru puścić ci tej napaści płazem. Dziwne, przecież są Święta, czas "for forgiving"... A poza tym ty zjawiłaś się tutaj po prezenty... Tym niemniej po obejrzeniu "między-filmu", kiedy na powrót odzyskasz kontrolę nad akcją, skieruj się drogą biegnącą obok wieży kontrolnej tam, gdzie przywitała cię pierwsza z terenówek. Na prawo od drogi, jaką pomykasz jest bramka wjazdowa na lotnisko. Nie powinnaś mieć możliwości jej przegapienia: żółto-czarna bariera aż nadto rzuca się w oczy. Przemknij odkrytą drogą, młócąc spragnionych wojny żołdaków. Przejedź tunelem i zaraz za nim wciśnij "T". Teraz na pełnym gazie przemknij obok "napastowanego" przez niewyżytych mundurowców vana Skeetera, starając się nieco napastników "rozerwać". Jeżdżąc sobie wokół ciężarówki młóć gaziki ile wlezie. Rozprawienie się z nimi WSZYSTKIMI oznacza zasłużony happy-end tej misji... "Merry Christmas to me!"







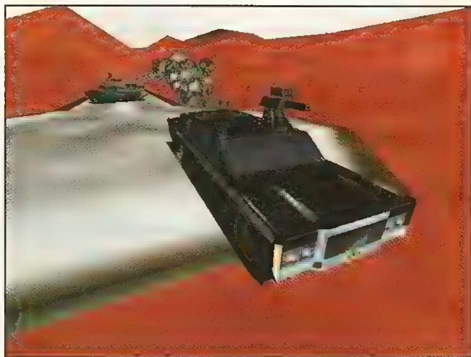
STOP'N'GO (Stop-i-w-drogę!)
To jedna z nielicznych, bardziej wymagających misji. Zadaniem Jade jest eskortować ciężarówkę kierowaną przez Heli Toupee. O tym zaś, że jest to dosyć trudne przekonałem się niejako namacalnie: z ostatnim z Lizusów zwarłem się jadąc... bez dwóch kół. Oczywiście mimo to miałem przewagę silnej... motywacji i nie wahałem się jej udowodnić... Zjedź z jezdni na prawo, na typową dla bezdroży "ścieżkę"... I jeszcze jedno: w tej misji obejrzyj całe intro, po czym... zrestartuj ją. Kiedy po raz kolejny komputer będzie próbował je odegrać, naciśnij Escape. Nie pytaj jednak dlaczego: po prostu dzięki temu czasem jest łatwiej... Zjedź na polną drogę i po prostu staraj się być wszędzie naraz! Zazwyczaj jednak grzej PRZED ciężarówką Heli Toupee. Lokalizuj Creepersów i niszcz ich, nie pozwalając na zaliczenie łatwego celu, jakim bez wątpienia jest towarzyszący ci truck. Zjeżdżając z wzniesienia, za którym kryje się stacja uważaj: jeszcze jeden frajer chce popróbować szczęścia... Spraw, by odczuł, jak bardzo się mylił wierząc w nie i... rozkoszuj się miłym poczuciem dobrze spełnionego obowiązku!



THE SKEETER FILES (mój osobisty faworyt...)

• NEVER GET OUT
Ech, przerwali ci taki wspaniały sen... No nic! Czas na wykonanie misji, która jest trudna... Ale tylko wówczas, gdy masz problemy z orientacją. Sama misja jednak... No kto by przypuszczał, że taki twardziel jak Taurus... Wjedź na jezdnię i podążaj nią dopóki nie zauważysz znaku Frostee. Następna w prawo jest tą, w którą powinieneś skręcić, by uratować odwłok Byka. Jedź nią, nie za szybko jednak, gdyż rozwiązano ją w sposób, jaki wyraźnie nie lubi się ze znacznymi prędkościami... Co więcej: za jednym z podjazdów jest "niewiel-





przestanie być groźny (no przecież gdyby Bóg chciał, żeby ludzie latali, dałby im skrzydła ;)). Skieruj się w kierunku, w jakim podążał "twój" Creeper w czasie odtwarzania początkowego filmu (cementówką). Kontynuuj swój maraton dopóki nie zobaczysz polnej drogi przecinającej tę, po której suniesz. Skręć w lewo i podążaj "ścieżką" aż do zapory. Zalokuj wroga i sforsuj barierę. Krótka walka powinna zakończyć się twoim druzgocącym (tak dosłownie, jak i w przenośni) zwycięstwem. Jedź dalej, dopóki na radarze nie wykryjesz dwóch oscylujących punktów. Znajdź je i zmień odpowiadające im samochody w kupki... wiadomo czego. No. Teraz dopiero zaczyna się jazda! Znajdź na radarze kolejne punkty i przedrzyj się poboczami w ich kierunku. Po pewnym czasie zauważysz coś w rodzaju magazynu. Nie możesz wiedzieć jednak, że dzieli cię od niego dość istotna różnica wysokości. Postaraj się najdelikatniej jak to tylko możliwe (czyli: normalnie) spaść na ziemię obok budynku. Zniszcz go, po czym pouganiaj się chwilę za obozującymi w tej okolicy Creepsami. Wykończenie ich wszystkich da ci możliwość zakończenia misji... Choć nie od razu: Hell Toupee, aby uruchomić na powrót śmigłowiec potrzebuje nieco czasu. Zatem, jeśli byłeś zbyt błyskawiczny, będziesz zmuszony się chwilę ponudzić (lub też - bez urazy, Taurus - "pobyczyć").

ki" dołek; pokonaj go ze średnią prędkością. Teraz gaz w podłogę i wciskaj "T". Znajdź i skarć Creepsów zanim oni zdążą zrównać z ziemią wszystkie budynki farmy... I choć - co prawda - nadejdą ich posiłki, broń twoja powinna dodatkowemu obciążeniu podołać bez większych problemów...

• MOTHER ("Mamunia")
Hmm. Zgodnie z tym, co czytałem w jednym z przewodników w Necie, to ta misja również jest prosta. Cóż. Najwyraźniej jego autor i ja graliśmy w dwie różne gry... Dla mnie bowiem ta misja wcale NIE była prosta... No, do rzeczy jednak, do rzeczy. Znany ci już Radiator Mother to bęcwał. Dał sobie zabrać samochód. Jego obecny szczęśliwy właściciel zaś zasuwa (pijanym pędem) drogą biegnącą obok miejsca twojego pikniku. Było nie było: trzeba by pomóc "Mamuni", bo choć w niczym się on nie przydaje, to jest całkiem zabawny (ten jego akcent...!). No i jest po tej samej stronie barykady... Młóć uciekający samochód, dopóki jego wskaźnik nie przybierze barwy dojrzałego pomidora, przez cały ten (długi!) czas starając się unikać posyłanych w twoim kierunku rakiet. Nie musisz zwracać uwagi na nic innego - czyż to nie pocieszające?





• MOJO RISING
Poziom komplikacji związanych z tą misją: średni. Krótko mówiąc: młóca. Ale w dobrym stylu...! Jedź na wprost, dopóki nie przemkniesz obok stacji benzynowej. Droga, która zaprowadzi cię wprost do celu, leży tuż za nią - po lewej stronie. Teraz do'nitrous'uj i przeskocz przez rampę. Lądując będziesz wiedział już, w co wskoczyłeś... Złącz ogień i zalokuj karabiny, po czym rozsmaruj Natty Dreada i jego kumpli po powierzchni nawierzchni...

• ALLIES (Sprzymierzeńcy)
To najprawdopodobniej - zgodnie z mniemaniem jednego z Sieciowych poradników - najtrudniejsza misja spośród wszystkich dostępnych! Dla odmiany jednak ja niezupełnie się z tym zdaniem zgadzam. Dla mnie była ona... no... przyjemnie wymagająca! I nic ponadto! Ponownie wykonaj trick z restartem misji i przerwaniem interka. Teraz namierz molestujący cię śmigłowiec i odpal w jego kierunku kilka salw z wieżyczki. Spadnie i

I to wszystko! Hm; wszystko? Ależ skąd! Pozostała jeszcze jedna postać: ta, która na początku reprezentowana była przez jakże obiecujący "?". Teraz, to jest - po "wykończeniu" wszystkich innych postaci uzyskujemy dostęp i do niej. Panie, Panowie: oto... Natty Dread - znany nam z Mojo Rising Creeper! Cóż za niespodzianka! Cóż za emocje...!

THE NATTY DREAD FILES

• NICE TRY (Niezła próba)
Poziom: średni do trudny. Cel: wolna młóca + odrobina sabotażu. Grzej drogą bacząc pilnie na poukrywanych gdzieś w okolicy łotrzyków z wyłączonymi silnikami. Są oni sprytni do tego stopnia, że dopiero gdy niemalże ich najedziesz, startują do boju! Ponadto nauczyli się całkiem sprawnie posługiwać się "zakraplaczami". Kilka chwil nieuwagi i... lepiej nie mówić! Roz... młóć ich i podążaj dalej swoją (cementową) drogą kierując się wprost do kolejnego celu. Znajdą się one ("T" podczas jazdy) nieopodal "miasteczka duchów". Ich również wykończ. Zaraz po tym skieruj się na samiutki wschodni kraniec miasteczka. Tam skręć w prawo, na południe. Przejedź kawałeczek cementową drogą. Skręć w prawo (wciąż na twardej drodze), "przesuń się" jeszcze kawałek i skręć w lewo, tym razem na drogę miękką. Zlokalizuj rancho i zniszcz je. Tę samą receptę polecić by można na krążących wokół Creepsów. Well... Sprawiłeś się całkiem, całkiem...

• DECOYS (Wabiki...)
Jedna z zabawniejszych misji: będziesz musiał niszczyć... karawany! A ściślej: TRZY karawany. I tu problem: aby w ogóle to zrobić, trzeba zrobić to szybko! Jeżeli choć jeden dotrze do miejsca swego przeznaczenia... Zsuń się możliwie delikatnie ze zbocza i rozwal tego z lewej strony. Błyskawicznie. Teraz zawróć i udaj się w pogoń za pozostałymi dwoma... Najlepiej byłoby jednak, gdyby udało ci się zezłomować ich wszystkich już na wstępie, tuż obok farmy, spod której ruszają: nie będzie ryzyka, że resztki któregoś z nich zdążą się nie rozlecieć...

• SHUTDOWN (Wyłączenie...)
Tytułowe wyłączenie odnosi się bezpośrednio do celu misji. Chodzi w niej bowiem o "wyłączenie z gry" okolicznej sieci... Mondo Burgera! Hm. Czyżby Natty Dread AŻ TAK nie lubił fast-foodów? Zlokalizuj przypuszczalne położenie czterech zakładów oznaczonych logo Mondo Burgera i po kolei odwiedzaj je wszystkie. Bez obaw - lokalizacja jest wyjątkowo precyzyjna: wszystkie stoją tak, jak pokazano na mapie. I właściwie jedynym problemem jest to, że każdego z budynków broni kilku niemiluchów... Co więcej: próbują się oni z naszym villain-hero... targować!

• FOXY CAT (Kociątko!)
No tak! I tu dochodzimy do tego, co lubi Natty Dread. Celem misji bowiem jest obrona... hmm... domu rozrywki (;)) przed "nalotem" gliniarzy! Nietypowe, nieprawdaż? Skieruj się do Foxy Cat i z'waste'uj wszystkich, którzy chcieli zniszczyć TAKIE miejsce! I jeszcze jedno: wsłuchajcie się w głos wzywającej pomocy... hmm... dziewczyny. Oto "blondynka" co się zowie! Warto również posłuchać odpowiedzi Natty'ego: oto (z kolei) mężczyzna z krwi i kości...!

Cóż. Tym razem to już rzeczywiście koniec. Choć... nie do końca. Zawsze można przecież spróbować ukończyć te misje czymś znacznie słabszym niż "mój" czołg. A ręczę za to, że da się to zrobić. Sam bowiem zdziwiony byłem widząc, jak nasz Naczelny kończy misję SHUTDOWN posługując się... Garbuskiem! To "autko" zaś jest tak mizerne, że - słowo daję - nawet wiatr, przy większych prędkościach, robi mu krzywdę...! Zatem próbujcie różnych wariantów i... do następnego razu!

— GAME OVER —

Gem.ini



UWAGA KONKURS!

DO WYGRANIA:

- multimedialne komputery
- karty graficzne z chipsetem Riva 128, VooDoo 2
- 10 rocznych prenumerat CD-ACTION
- komplety zeszytów UNIPAP Strzegom



zeszyty 60 kart.

Wystarczy, że wytniesz kupon konkursowy znajdujący się na odładce CD-ACTION (numery od czerwca do października) oraz 5 kuponów konkursowych znajdujących się na zeszytach UNIPAPU Strzegom (okładki zeszytów prezentujemy obok). Komplet kuponów (5+1) wyślij





zeszyty 32 kart.

na adres:
S.Z.W.P. UNIPAP Sp. z o.o. 58-150 Strzegom ul. Leśna 1, z dopiskiem "Graj z naszymi zeszytami". Termin nadsyłania kuponów konkursowych upływa 15 listopada 1998 r. Losowanie nagród odbędzie się 11 grudnia 1998 r. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone w grudniowych numerach CD-ACTION, ACTION PLUS, KAWAII, PC SHAREWARE.



zeszyty 80 kart.

Starcraft

PC Blizzard

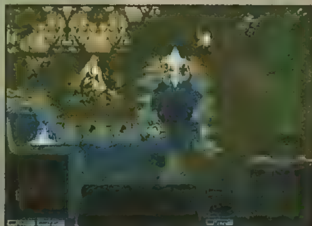
Poradnika taktycznego część pierwsza i nie ostatnia...

Proletariat Robotniczy... twoi najlepsi przyjaciele.

Podstawowe zasady odnoszące się do wszystkich RTS'ów dotyczą również Starcrafta. Należy gromadzić zasoby, które są niezbędne do wybudowania armii i podboju wroga. W Starcrafcie są dwa rodzaje zasobów do zbierania: minerały i gaz. Minerały zbiera się z niebieskich kryształków, których formacje zazwyczaj znajdują się niedaleko miejsca startu. Gaz potrzebny twojej armii pochodzi z gejzerów. Wszystkie rasy, zanim zaczną wydobywanie gazu, muszą najpierw wybudować specjalną budowlę przeznaczoną do wydobycia gazu. Dopiero teraz gaz będzie mógł być wydobywany przez proletariat robotniczy. Takiego problemu nie ma z minerałami, które można zbierać prosto z formacji kryształów.

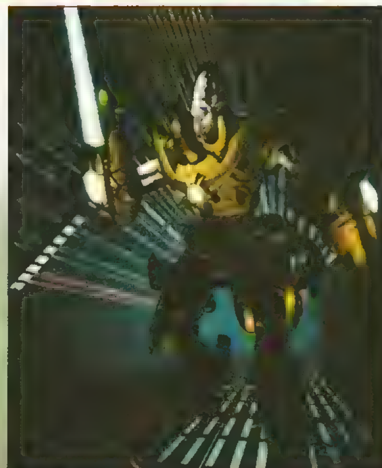
Efektywność, czyli jak robotnik zostaje „przodownikiem pracy".

Jest rzeczą naturalną, że każdy chce, aby jego jednostki zajmujące się zbieraniem zasobów (SCV, Probes, Drones) pracowały najefektywniej jak to tylko możliwe. Mając to na uwadze, upewnij się, że na początku rozgrywki każdy z twoich robotników jest przydzielony do zbierania minerałów z różnych formacji kryształów. Jest to najefektywniejszy sposób gromadzenia minerałów, dzięki któremu masz pewność, że złoża kryształów są eksploatowane w maksymalnym stopniu. A na początku misji jest to najważniejsza kwestia. Inaczej niż w Warcrafcie 2, gdzie do kopalni mogły wejść niezliczone rzesze chłopów bądź peonów - tutaj w jednym czasie pojedynczą formację kryształów może „obrabiać" tylko jeden robotnik. Niczego nie zmieni przydzielenie większej ilości robotników do jednej formacji kryształów, prędkość zbierania minerałów będzie taka sama. Kiedy osiągniesz ten punkt, czas pomyśleć o ekspansji na przyległe tereny. Takie same wskazówki dotyczą wydobywania gazu z gejzeru. Kiedy wybudujesz jakiś rodzaj budowli odpowiedzialnej za zbieranie gazu, tylko jeden robotnik w jednym czasie będzie mógł być w środku. Jeśli twój budynek główny jest bardzo blisko gejzeru, przydzielenie więcej niż pięciu, czterech robotników nie przynosi efektu. Będą oni potulnie czekać przed budynkiem na swoją kolej.



Najważniejsza jednostka w grze.

Nagłówek ten powinien przyciągnąć twą uwagę. A więc co to za jednostka? Lotniskowiec? Ultralisk? Może czołg? Nope. Najważniejszą jednostką w każdej strategii bazującej na zbieraniu zasobów są jednostki robotników. Bez nich nie będzie dopływu zasobów do twojego skarbca/magazynu, co zastopuje dalszy rozwój twojej armii i doprowadzi do nieuchronnej klęski. Jeśli nadarza się okazja do zaatakowania wrogich jednostek robotników w którymś momencie gry - ZAATAKUJ. Przedzieraj się przez wrogie jednostki, jeśli masz pewność, że nie zrobią ci zbyt dużej krzywdy, aby dotrzeć do wrogich robotników. Jeśli uda ci się spowolnić tempo produkcyjne twojego przeciwnika, połowa zwycięstwa należy już do ciebie. Kiedy tylko masz okazję, obserwuj okolice wrogiej bazy za pomocą jednostek latających lub szybkich jednostek lądowych. Czynność ta jest wręcz niezbędna, gdy zamierzasz zaatakować wrażą bazę. Odszukaj najłatwiejszą drogę do jego linii produkcyjnych, a potem szybko uderzaj. Celem numer dwa są budowle, które produkują jednostki, które sprawiają ci najwięcej kłopotów. (np: Wraithy sprawiają ci kłopot? Obierz więc za cel nieprzyjacielski Port Kosmiczny.)



Strategie ogólne

Jeśli chcesz mieć duże szanse na wygranie gry wieloosobowej, musisz ostrożnie rozplanować politykę ekonomiczną, jak również zorganizować logicznie i spójnie, od samego początku, swą armię i ataki. W Starcrafcie nie jest zbyt rozsądne przypadkowe budowanie budynków czy niekontrolowany atak na wroga. Ten rozdział przedstawi ci podstawową taktykę i strategię odnoszącą się do budowy twych sił, jak i trafnego wysyłania ich do walki.

Początek

Na początku misji przeważnie będziesz startował z czterema przedstawicielami proletariatu robotniczego i z 50 jednostkami minerałów. Twoją pierwszą akcją powinno być zapłacenie tymi 50 minerałami za budowę nowego robotnika. Następnie rozkaż swoim robotnikom zbieranie minerałów. Pamiętaj, aby każdy z nich miał swoją formację kryształów do „obrabiania". Jeśli przydzielisz więcej robotników do danego zadania, jeden będzie zbierał, a reszta będzie czekać na swoją kolej. Jest to straszliwe marnotrawstwo czasu i siły produkcyjnej twego robotniczego proletariatu, i straszliwą zbrodnią, kiedy wokoło jest pełno przez nikogo nie obrabianych formacji kryształów. W roli twojego pierwszego przydziału budowlanego powinien wystąpić Supply Depot, Pylon bądź Overlord - zależnie od rasy - tak być mógł wystawić jeszcze większą liczbę robotników. Najlepiej byłoby, gdybyś zsynchronizował budowę w taki sposób, by została ukończona dokładnie w momencie, gdy nie możesz już wystawić proletariatu w większej ilości - jest to bowiem sytuacja niezbyt przyjemna, tym bardziej że potrzebujesz ich jak najwięcej. Ogólnie rzecz biorąc potrzebujesz tylu robotników, aby na każde pole kryształów przypadała ich para. Jeśli będzie ich jednak zbyt wielu, to przez powstające korki poziom wydobycia się obniży. Gdy już jeden z twoich oddziałów budowlanych skończy swój pierwszy przydział, powinieneś rozkazać mu postawić coś produkującego pierwsze jednostki bojowe: Barracks, Gateway lub Spawning Pool. Aczkolwiek bowiem twoim głównym zadaniem jest nadal jak największe pomnożenie klasy pracującej, to każdy nadmiarowy kawałek kryształu przeznaczaj na wojsko. Jeśli mimo tego masz zbyt wiele gotówki, to stawiaj dalsze budowle - przydaje się zazwyczaj jeszcze jedno centrum szkoleniowe dla piechoty, co ułatwia odparcie pierwszych ataków tudzież przeprowadzanie własnych.

Przygotowywanie obrony

Na początku używaj w tym celu swoich jednostek bojowych, aczkolwiek terrańskie bunkry kosztują wystarczająco mało, by uznać je za dobrą inwestycję kryształów nawet na samym początku rozgrywki. Nie opłaca się natomiast topić ich w instalacje obronne Protosów czy Zergów - jedna czy dwie to w początkowym okresie rozgrywki maksimum, zaoszczędzone zasoby, jeśli już obawiasz się niespodziewanego ataku, znacznie lepiej przeznaczyć na powiększenie zastępów wojska. Głównym ich zadaniem jest do pewnego momentu ochrona twoich robotników - jeśli już zostaną zaatakowani, rzuć do ich obrony wszystko co posiadasz. Gdy nie wymaga tego rozpaczliwa sytuacja, nie wykorzystuj także swej klasy robotniczej do atakowania wrażych jednostek - zazwyczaj znacznie lepiej wychodzi się na zwykłym ignorowaniu najeźdźców i dalszym noszeniu kryształów czy gazu, gdyż w walce nie mają one praktycznie żadnych szans. Dobrym pomysłem jest także spokojne pozwolenie wrażym jednostką na atakowanie twoich budowli. Większość początkowych typów zabijaków nie ma wystarczającej siły przebicia by zrównać je z ziemią w jakimś rozsądnym czasie. Jest to na pewno znacznie lepsze, niż gdyby miał się w tym czasie





zajmować twymi ciężko pracującymi nosicielami. A wystarczy w opisywanej sytuacji zgromadzić na boku trochę wojaków i uderzyć z flanki - w znacznej części przypadków wraży będą się nadal zajmować budynkami, a ty bez strat ich wytniesz. Jeżeli natomiast ruszą do ataku, to zanim się wszyscy zbiorą, trochę czasu minie, co na wynik starcia nie pozostanie bez wpływu.

Przygotowywanie ataku

W czasie rozpatrywania pomysłu na wczesny atak wziąć trzeba pod uwagę dwa główne czynniki. Po pierwsze - na jakiej mapie przyszło ci walczyć - jeśli bowiem na dostanie się do przeciwnika zejdzie ci pięć minut, to atak lądowy zostanie w przeważnie bardzo krwawo odparty. Jedyna możliwość to wybudowanie Barracksów czy Gateway'a znacznie bliżej jego bazy, miast wewnątrz swojej. Jeśli jednak przeciwnik jest blisko, a droga do niego prościuteńka, to nie ma się właściwie nad czym zastanawiać. Drugim czynnikiem wartym chwili zadumy jest przeniknięcie przez plany przeciwnika przy pomocy wcześniej przeprowadzonej akcji zwiadowczej. Jeśli zadał on sobie trud postawienia trzech lub więcej Barracków lub Gatewayów, to powinieneś się przygotować na zmasowane ataki piechoty - najlepszą obroną jest w tym wypadku zrobienie dokładnie tego samego. Natomiast w wypadku, gdy jak najszybciej chce uzyskać możliwość budowania jednostek latających i w piechotę nie inwestuje, to jest praktycznie twój, musisz tylko jak najszybciej go zaatakować. Innym wyjściem jest postawienie, podobnie zresztą do niego, na jak najszybszy rozwój, gdyż skoro nie zawraca sobie głowy piechotą, to zbyt wcześnie zaatakować nie powinien. Wczesny atak ma jeszcze jedną zaletę: poznajesz pozycję swojego wroga, a przy okazji, poprzez związanie jego sił w walce uniemożliwiasz mu przeprowadzenie podobnej akcji, tyle że w twojej bazie. Zawsze natomiast powinieneś go niepokoić swoimi wojskami. Nie chodzi przy tym o ataki decydujące o wygranej batalii, wystarczy że nie będzie się mógł swobodnie ruszyć poza swój malutki koniec planszy, a jego siły bojowe pozostaną w dającej się łatwo kontrolować liczbie. Na początku siły po obydwu stronach, a także straty, będą w większości wypadków równe sobie, dlatego też nadrzędnym celem nie jest wcale zabicie większej ilości wrogów. Wystarczy, że spowolni się, choćby minimalnie, jego rozwój, a uzyskana przewaga, także psychologiczna, spowoduje, że ze swojego krańca mapy będzie się ruszał jeszcze bardziej niechętnie, o atakach na ciebie nawet nie wspominając. Budynki są dość trudne do zniszczenia, dlatego warto się raczej skupiać na sile żywej. Jeśli będziesz miał w ogniu walki taką możliwość, to wydziel część sił do nękania jego robotników. Ich strata będzie dla twego wroga bardzo poważnym ciosem - nawet jeśli się później wycofasz, to łatwo takiej straty nie odrobi.



Zwiad

Dobrze zorganizowany zwiad jest w Starcrafcie rzeczą praktycznie niezbędną. Powinieneś wiedzieć, a przynajmniej starać się dowiedzieć, gdzie znajduje się baza wrażych, jakie siły w niej rezydują, jak bardzo zaawansowane jednostki jest on w stanie produkować. Generalnie bowiem do zwycięstwa prowadzą dwie drogi. Jedna to takie dowodzenie swoimi jednostkami, by wygrywać bitwy ponosząc niższe od przeciwnika straty i zyskując tym samym coraz większą przewagę. Druga natomiast polega na jak najszybszym rozwoju ekonomicznym, co owocuje znacznie większą liczbą dobrych jednostek, którym wróg nie jest się w stanie skutecznie przeciwstawić - zresztą nawet równe straty po obydwu stronach nie są w takim przypadku wielkim problemem, bo stany osobowe uzupełnimy znacznie szybciej. Dzięki dobrze zorganizowanemu rozpoznaniu będziesz jednak w stanie mieć i jedno, i drugie: wiedząc gdzie zgrupowane zostały jego siły oraz jakie to siły, będziesz mógł przeprowadzić skuteczny na nie atak przy praktycznie minimalnych stratach własnych. Poza tym, dzięki znajomości jego zaplecza, będziesz mógł jego robotników co nieco postraszyć. Jeśli będzie próbował przenieść się na nowe kryształowe pola, zniszcz jak najszybciej jego placówkę - pozbawiony surowców będzie się musiał zdać na twoją łaskę - w końcu będziesz mógł sobie pozwolić na o wiele większą armię. Jedną z prostych, ale niezwykle efektywnych strategii jest ustawienie po jednym najtańszym piechociarzu w pobliżu każdego zidentyfikowanego źródła surowców. Jeśli czegoś na nich niezbyt miłego nie znajdzie, będziesz o jego planach wiedział szybciej od niego. A nawet jeśli po krótkiej walce wojak polegnie, to nie na darmo - skoro wróg nie chce być podglądany to coś knuje... Jednostki używane do zwiadów powinny się charakteryzować jak największym zasięgiem obserwacji, a dodatkowo, co byłoby idealne, zdolnością swobodnego unoszenia się w przestworzach. Jako że chcesz poustawiać je w paru newralgicznych punktach mapy, nie powinny być zbyt drogie - ma ich być w końcu wielu. Przy takich założeniach wybór pada zazwyczaj na Observersów Protossów, Terrańskich Vultures i Wraiths tudzież Zergowskich Overlordsów czy Zerglingów, choć lista ta prawdopodobnie nie jest pełna.

Dobry zwiad dostarczy ci cennych informacji o tworzonych właśnie w większych ilościach jednostkach wroga. Dzięki temu będziesz mógł podjąć odpowiednie środki zaradcze, na co w momencie właściwego ataku, zwłaszcza z zaskoczenia, nie ma już czasu. Poza jednostkami w wielu wypadkach udaje się także wykryć słabe punkty jego obrony, a to jest już praktycznie połową sukcesu przyszłego uderzenia.

Jeśli masz natomiast dużo szczęścia, to twoje jednostki zwiadowcze w porę odkryją przemarsz wrażych jednostek w kierunku twojej bazy. A wiedza o tym, kiedy i jakimi siłami zaatakuje, jest na wagę złota - jesteś w stanie się na to niezbyt miłe wydarzenie odpowiednio przygotować, zarówno poprzez odpowiednie ustawienie jednostek skierowanych do obrony, jak i dzięki przeprowadzeniu zupełnie niespodziewanego ataku na jego własną bazę. W momencie, gdy jego uwaga zwrócona jest zupełnie gdzie indziej, ze zwycięstwem nie powinieneś mieć większych problemów.



Ekspansja kontra żółwie

Bardzo wiele osób dopiero co swoją przygodę z grami strategicznymi zaczynających podchodzi do szybkiej ekspansji bardzo ostrożnie, preferując zamiast niej rozbudowę urządzeń i jednostek typowo obronnych. Kogoś takiego można obrazowo, z oczywistych względów, nazwać żółwiem. Na drugim biegunie znajdują się osobnicy rozwijający się tak gwałtownie, że nie mają czasu na produkcję jakichkolwiek jednostek obronnych. Większość z graczy znajduje się jednak ze swoją taktyką gdzieś pomiędzy tymi dwoma ekstremami. Budowle obronne spełniają w tej grze ważną rolę, ale nie możesz ich niestety ruszyć, by wspomagały ciebie w walce na drugim krańcu mapy. Jeśli więc przeznaczyłeś więcej wydobytych surowców na szkolenie jednostek, to twoje siły zbrojne będą znacznie bardziej mobilne, a oddalenie od bazy nie będzie miało dla nich zbyt dużego znaczenia - dodatkowo, gdy skierujesz je do bazy, będziesz i tak dysponował nie zgorszą obroną. Najlepiej myśleć o strukturach obronnych jako tylko i wyłącznie dodatku do jednostek mobilnych, stanowiących trzon armii. Jeśli bowiem oprzesz się na obronie stacjonarnej, to właściwie już w momencie podjęcia tej decyzji przegrałeś batalię. Im więcej posiadasz baz, tym szybciej będą napływały surowce, co z kolei w bezpośredni sposób przełoży się na zdolności produkcyjne twoich budowli, czyli siłę twojej armii. Nadrzędnym celem jest bowiem we wszystkich RTSach jak najszybsza produkcja, a osobnicy nastawieni na obronę ograniczają się zazwyczaj do swych startowych źródeł surowcowych. Bardziej agresywni próbują przejąć nowe miejsca gdy tylko są przekonani, że ich ewentualna obrona nie będzie przerastała ich sił. Jeśli bowiem rozszerzysz swoje terytorium zbyt gwałtownie, to ktoś się po nim szybko przejedzie, a tobie pozostanie tylko obserwowanie jego gwałtownego upadku.

by Allor & Adi Adams

Starcraft





Blizzard

Odpowiedź Blizzarda z jednej strony na oczekiwania graczy, którzy zachwycali się Warcraftem i liczyli na więcej, a z drugiej - na działania konkurencji, które doprowadziły do tego, że na rynku RTS-ów po prostu zaczęło się robić piekielnie tłoczno. Wysyp zapoczątkowany przez Red Alert miał swoją kontynuację w kolejnych rewelacyjnych produkcjach, takich jak Dark Colony, której spełnieniem było Total Annihilation. Czy dla Terranów, Zergów, Protossów i ich „duchów" jest tu jeszcze miejsce? Zobaczmy. Pomagamy wam zapoznać się z gierką w najpełniejszy sposób - przez dostarczenie rozwiązania poszczególnych misji.

CHARAKTERYSTYKA TERRAN:

Działają podobnie jak rasy z Warcrafta, i dla nowicjuszy są najlepszą propozycją. Znają mnóstwo sztuczek technologicznych, których mogą używać przy borykaniu się z innymi gatunkami, takich jak spider mines, matryce defensywne czy atomówki.

ZALETY:
Umiarkowana wytrzymałość;
Umiarkowana szybkość upgrade'ów i budowania;
Wszystkie jednostki (poza SCV) są zdolne atakować na odległość;
Duchy, widma (Ghosts, Wraiths) mogą się ukrywać;
Mogą budować swoje struktury prawie wszędzie
Większość struktur można przemieszczać (choć w locie ich zdolności do przetrwania radykalnie maleją);
Znakomite wsparcie z powietrza;
Pojazdy i struktury są naprawialne;
Kiedy już się okopią w celach obronnych, są bardzo trudni do pokonania;
Właściwe użycie technologii ludzkiej może przynieść znakomite efekty;

WADY:
Jednostek organicznych nie można uzdrawiać ani naprawiać;
Podczas tworzenia struktury, na placu budowy musi być obecny SCV;
Brak zwykłych żołnierzy - kiepska sprawa, gdy przychodzi stawić czoła cięższym, wolniejszym jednostkom;



Misja 1: Wasteland

Zadania:
Zbuduj koszary;
Przeszkol 10 marines;
Raynor musi przetrwać;

W tych wczesnych misjach Zergowie po prostu stacjonują po drugiej stronie mapy. Nie posiadają oni zdolności do produkowania jednostek i rozwijania się, dlatego zaatakują tylko wtedy, gdy zobaczą twoje oddziały. Jeśli chcesz uniknąć walki na tym poziomie, powstrzymaj się z odkrywaniem, tylko stój i sobie buduj. Jeśli chcesz powalczyć, zrób to odpowiednią masą - żadnych tam wypadów jeden-pojednym. Przypisz swoich marines do oddziału (wciśnij ctrl razem z klawiszem liczby), i przenieś ich jak jednostkę. Najpierw, jako grupa, przenieś się gdzieś w okolice środka mapy, aby spotkać Jima Raynora. Cel twojej misji zmieni się, aby zapewnić przetrwanie Raynora. Raynor to najtrudniejsza jednostka, ale gdy wybierzesz walkę, nie używaj go zbyt często. Załatw Zergów stacjonujących wokół szkieletu w pobliżu Raynora. Dostań się do obozu na południu mapy. Niech twoje SCV-y kopią. Gdy masz już dość minerałów, zbuduj koszary. Na ekranie pojawi się licznik. Zakładając, że nie straciłeś żadnego ze swoich marines, powinieneś mieć ich teraz 5. Czyli potrzebujesz pięciu następnych. Za mało minerałów? - więcej znajdziesz na wzniesieniu na północ od obozu.

Misja 2: Backwater Station

Zadania:
Wytęp szkodników;
Raynor musi przetrwać;

Zergowie, jak poprzednio, rozrzuceni są po drugiej stronie mapie. Nie mogą budować nowych jednostek, ale jest ich teraz więcej. I na dodatek są tam też i Hydraliski, które mogą grzać do twoich marines na odległość. Niech twoje SCV-y zaczną kopać. Wybuduj oddział złożony z około 6 marines. Nie kłopocz się jeszcze budowaniem bardziej zaawansowanych struktur. Gdzieś za minutę dostaniesz ich trochę.

W górę, po wzniesieniu na północ od twojego obozu. Zobaczysz kraniec creep carpet Zergów. Poczekaj. Wyślij jednego kolesia jako przynętę. Gdy tylko Zergowie przyjdą, wycofaj się z nim do pozostałych. Gdy Zergowie chroniący kolonię nie żyją, zniszcz całą kolonię i skieruj się na północ.

Znajdziesz bazę Terranów. Gdy zbliżysz się do ich struktur, przejmiesz nad nimi kontrolę, a dodatkowo pojawi się więcej jednostek. Idź do centrum dowodzenia, aby objąć całkowitą kontrolę nad nową bazą. Dostajesz kilka nowych SCV-ów, nowych żołnierzy i nowe struktury. Jeśli chcesz, możesz też zacząć budować więcej Firebatsów.

Na południe od Firebatsów, które właśnie otrzymałeś, znajduje się kolejna kolonia broniona przez Zerlingów. Zniszcz ich, a także Hydraliski w dolinie bezpośrednio na wschód stąd. Z tej doliny wybuduj siły zaczepne. W górę, za następnym grzbietem na



zachód znajduje się parę Hydralisków. To są ostatnie przeszkody do „zakażonego" centrum dowodzenia, w tym, północnym narożniku mapy. Rozwal je, a teraz „wymarz z pamięci" Centrum.

Misja 3: Desperate Alliance

Zadania:
Przeżyj przez pół godziny (najlepszy cel, jaki można sobie wyobrazić?);

Żarty się skończyły - Zergowie mogą już budować, i to do woli. Chyba po raz pierwszy zasmakujesz, co to znaczy ich rój.

Nie marnuj czasu na przygotowywanie SCV-ów do pracy. Chcesz mieć około 6 kopalnych minerałów.

Napraw wszystkie uszkodzone struktury i pojazdy.

Teraz pora na to, co chciałeś zrobić. Załatw się z gazem vespene. Nie buduj rafinerii ani Firebats.

Wyprodukuj marines, całe masy!

Właściwie powinieneś skupić się tylko na marines, bunkrach i czasem na wieżach strzelniczych. Widzisz, że masz już dwa bunkry? Ale chcesz mieć w sumie osiem. Zatem musisz stworzyć cztery mocno upakowane wokół wejścia do twojej bazy. Ten ósmy jest mocno wypchany marines. Kolejnych marines wyślij na wyższe wzniesienie, aby odpowiednio wcześnie zareagowali na nadchodzący atak.

Zbuduj wieżę strzelniczą dokładnie na prawo obok gejzerów vespene. To pozwoli wyczyścić atmosferę z jednostek powietrznych. Więcej wież ma być za

bunkrami, aby odpowiednio je osłaniały. Tam, gdzie są ulokowane twoje siły, przy wejściu - na wprost od centrum - mogą przedrzeć się jednostki powietrzne. Przyda się paru marines, aby wpadli na nie.

Za pomocą SCV-ów napraw bunkry i wieże - rób to po każdym ataku.

Zergowie spróbują gdzieś dwie minuty przed końcem trzasnąć cię na całego.

Cztery, całkowicie osadzone bunkry blokujące dwa wejścia powinny wystarczyć, aby zniszczyć całą końcową inwazję. Jeśli nie, to nie martw się tymi paroma jednostkami, które się wdarły - nie zdążą na czas spowodować wystarczających zniszczeń.

Misja 4: The Jacobs Installation

Zadania:
Odzyskaj dysk z danymi z sieci Konfederatów;
Raynor musi przetrwać;

Można przejść tę misję nie tracąc żadnej jednostki. Utwórz z żołnierzy oddział i zaatakuj masowo. My pokażemy ci optymalną drogę przez terytorium, tak aby jak najmniej walczyć.

Z miejsca, w którym zaczynasz idź przez drzwi na północ. Dołem przez przejście prowadzące na prawo, uważając na ściany obrony.

W górę po schodach, na koniec korytarza. Teleportuj się do Sektora 5. Wejdź do okręgu, aby uaktywnić kamery, teraz teleportuj się z powrotem.

Idź z powrotem korytarzem, mijając podwójne drzwi, idź korytarzem na lewo (gdy przechodzisz przez podwójne drzwi, napotkasz potężną obronę czekającą na ciebie; nasza rada: niech te drzwi lepiej zostaną zamknięte).

Idziesz sobie na północ wzdłuż zachodniej strony mapy. W jednym punkcie się zatrzymasz, aby zabić samotnego marine. Zaraz po tym spotkaniu znajdziesz przejście prowadzące na południe. Nie zwracaj na nie uwagi i idź dalej na północ. Szybko zobaczysz drzwi na południowej ścianie. Przejdź przez nie. Krąg, który tam znajdziesz wyłącza wiele z elementów obronnych.

Z tego pomieszczenia możesz iść dalej północnym przejściem, aby trochę powalczyć i dokonać paru ponurych odkryć, ale nie musisz tego robić.



W każdym razie, z pomieszczenia, gdzie wyłączyłeś systemy obronne, idź na wschód mijając trzech naukowców, i zaraz za nimi - dwóch marines. Znajdziesz się na paru stopniach. Idź nimi w dół.

W zachodniej ścianie tego terytorium widzisz dwie pary drzwi. Jeśli tylko możesz, nie otwieraj ich. Zamiast tego idź w górę na północ, niszcząc najpierw obrony w murach. W górze na tej nowej płaszczyźnie znajdziesz teleporter do Sektora 1.

Idź przejściem, zabijając każdego, kogo spotkasz. Powinieneś przybyć przed pewne drzwi. Wejdź, zabij mieszkańców, ale cały czas miej na oku elementy obronne w podłodze.

Przejdź do kręgu w tym pomieszczeniu, teraz możesz się już zacząć śmiać.

Mission 5: Revolution

Zadania:
Przyprowadź Kerrigana do Centrum Dowodzenia Antigan;
Obroń buntowników Antigan;
Raynor i Kerrigan muszą przetrwać;
Zniszcz bazę konfederatów;



Idź na południe, aby spotkać Kerrigan. Kieruj się drogą, zabij marine i zniszcz wieże. Znowu idź drogą, likwidując mały opór. Jeśli jesteś odpowiednio cierpliwy, aby ich rozwalić, użyj ukrytą Kerrigan. Po prostu nie podchodź za blisko do żadnej z wież.

Teraz już niewiele dzieli cię od zajętej bazy. Białe jednostki to twoi wrogowie. Najpierw musisz uporać się z bunkrem, tym blisko wieży. No i z samą wieżą.

Kerringan jest bliski tego, aby trafić w krąg. Wyślij tam żołnierzy, aby zaatakowali kolejny biały bunkier. Gdy dostanie się tam, zaczyna się rewolucja, a białe bunkry zwrócą się przeciwko buntownikom Antigan. Zniszcz pozostałe białe bunkry i zacznij budować. Realizujesz teraz nowe zadanie misji, i siły Konfederatów w południowo-zachodnim rogu, które chciałeś zniszczyć, zaczynają produkcję.

A ty zacznij się okopywać. Niech twoje SCV-wy zapuszczą silniki. Powiedzmy: około 5 zbierających minerały i dwa lub trzy nastawione na gaz vespene. Zbuduj engineering bay. Chcesz zacząć budowę wieży strzelniczej blisko bunkrów - zrób to, aby osłaniać się przed atakami z ziemi i powietrza.

Zbuduj wieżę kontrolną w twoim Starport. Badaj ukrywanie się. Zacznij produkować zjawy. Wybuduj też Vultury, i pracuj nad zdolnościami spider mines.

Jeśli jesteś odpowiednio szybki, możesz wcześnie zacząć naprawdę dokuczać komputerowi. Przejdź się na południowy wschód. Tam znajdziesz gejzer używany już przez „maszynowego wroga". Ukryj swoje statki i zbliż się do niego. Zniszcz systemy obronne i utrzymaj pozycję przy gejzerze. Zniszczysz nadchodzące jednostki. Jeśli za bardzo zostaniesz uszkodzony, wycofaj się. Nie jest zbyt zdrowe, abyś teraz wciąż tu przebywał. Niech SCV-y naprawią cię, i spróbuj znowu.

Zbuduj statki zrzutowe i weź trochę Vulturów i marines. Wyślij swoje duchy z powrotem do gejzera. Komputer jest dość uparty i prawdopodobnie znowu rozstawił tam swój kramik. Zmieć obronę, teraz weź statki zrzutowe. Wyślij swoich żołnierzy na południe. Utrzymaj pozycję i niech komputer sobie teraz poatakuje, nadwyrężając swoje struktury obronne. Niech statek zrzutowy idzie sobie po kolejne posiłki, przynieś też SCV-a.

Idź wolno drogą do centrum kontrolnego Konfederatów. Zmiażdż je. Teraz przynieś tu SCV-a, i przygotuj się do ustawienia tu bazy. Zbuduj parę wież, zwłaszcza jeśli zainstalowałeś swoją rafinerię vespene. Zbuduj dwa bunkry na zachodzie, na wypadek gdyby komputer wysłał swoje posiłki.

Pora na ustawienie się w tej części oceanu. Zacznij wydobywanie minerałów i zdobywanie vespene. Możesz zbudować nowe koszary lub przenieść je ze swojej pierwotnej bazy. My przenieśliśmy zarówno dodatkową fabrykę, jak i koszary. Gdy to zrobisz, upewnij się, że wyposażyłeś się też w odpowiednią eskortę.

Teraz zbuduj kilku marines, parę Vulturów i grupę duchów. Widzisz linię wież strzelniczych na północnym wybrzeżu. Niech duchy trzymają się od niej z daleka. Przenieś swoje jednostki naziemne na wrogie struktury, i zdobądź je za pomocą duchów. Kiedy to będzie możliwe, zlikwiduj wieżę strzelniczą. Dość szybko powinieneś teraz rozprawić się z bazą Konfederatów.

Komputer spróbuje dokonać zrzutu żołnierzy na główne terytorium pierwszej bazy. Spróbuj „zasadzić" spider mines na wybrzeżu, aby stało się to dla niego dość uciążliwe. Niech bunkry będą pełne, a wieże niech mają wystarczającą ilość pocisków, aby zapobiec zniszczeniu obrony przeciwpowietrznej. Dość dobrze osłaniaj stoki. Teraz powinno być OK.

Misja 6: Norad II

Zadania:
Broń Krążownika Norad II;
Przenieś Raynora i 2 statki zrzutowe do Norad II;

Najpierw musisz wejść w posiadanie swojej bazy. Zakopani Zergowie czekają na ciebie pomiędzy nią, a miejscem, gdzie zaczynasz misję - strzeż się. Niech twoje jednostki znajdują się w bliskiej odległości od siebie nawzajem.

Kiedy tylko dostaniesz się do swojej bazy, zacznij naprawy. Niech SCV-y zbiorą się. Zreperuj każdą strukturę, przede wszystkim - bunkry blisko Norad II. Norad posiada swoje własne SCV-y, użyj ich do naprawy bunkrów, Goliathów chroniących Norada, a nawet samego Norada, jeśli masz trochę wolnego czasu. Weź wszystkich żołnierzy Norada, łącznie z SCV-ami, do bunkrów. Możesz zawsze wyciągnąć je z powrotem.

Dobra, komputer zacznie atakować od czasu do czasu Norada, ale nieregularnie. Większość czasu będzie ci zawracał głowę najeżdżając twoją bazę w południowej części mapy. Zobaczysz, że większość ataków nadchodzi z północnego wschodu oraz ze wschodu. Komputer uwielbia wysyłać Zergów, aby ukrywali się na wschodzie. Zakopie ich, a kiedy będzie miał około 4-5, wyśle ich tam. Obsadź bunkry, i niech ciągle będą naprawiane. Komputer posiada jednostki powietrzne, zatem zbuduj parę wież. Kiedy zbudowałeś już odpowiednie siły, postaw fabrykę, sklep maszynowy i arsenał. Zapewnij sobie odpowiednie dostawy vulturów i Goliathów. Nadszedł czas na przejęcie wzgórza na północny zachód od twojego obozu. Uważaj na zakopanych Zergów.

Dobra, gdy jesteś już na szczycie góry, skieruj się w stronę wschodniego krańca wzniesienia. Stamtąd roz-



ciąga się piękny widok na obóz Zergów. Gdy będziesz odpowiednio blisko tego krańca, będziesz w stanie trafić w ich Evolution Chamber, kolonię oraz inne struktury. Zergowie mogą wziąć odwet zsyłając trochę Zerglingów. Przygotuj się na nich albo zrób to co my - umieść spider mines na stoku, aby się tym zajęły.

Spróbuj zniszczyć tak wiele budowli Zergów, jak to tylko możliwe. Kiedy już to zrobisz, stań na szczycie i strzeż go. Znajdziesz tam więcej zasobów. Możesz zbudować nowe centrum dowodzenia, aby przyspieszyć ich zbiór. Zbudowaliśmy tu Starport, ale możesz to też zrobić w pierwotnym obozie.

Teraz, pomimo że osłabiłeś pierwszy obóz Zergów, nie wykańczaj go jeszcze. Wyślij grupę Goliathów i Vulturów (i SCV do napraw) na północ od swojej nowej bazy. Zabijesz trochę Mutalisków i przejdziesz



do kolejnej kolonii Sunken Creep. Zniszcz ją, ale strzeż się - wszędzie wokół zakopani są Zergowie. Skieruj się na wschód, a trafisz na stok. Zablokuj go. Teraz zacznij przysyłać tu swoje siły. Większa baza Zorgów znajduje się na północnym wschodzie. Przekonaliśmy się, że około 6 Goliathów i 6 Vulturów, które są ciągle naprawiane przez SCV-a, powinno przejąć całą bazę. Po prostu przesunęliśmy je na kraniec pola i staraliśmy się utrzymywać tę pozycję. Nasze jednostki mogły atakować każdy budynek w ich zasięgu i jednocześnie walczyć z każdym atakującym. Wykończ tę bazę, a następnie zrób to samo, w podobny sposób, z inną - tą mniejszą.

Kiedy już zniszczyłeś dwie bazy, teraz to już tylko kwestia czasu i cierpliwości. To co zostało, to jedynie kilka dusicieli i kolonii. Za pomocą duchów uporaj się z koloniami, a oddziały naziemne niech rozwalą sunken colony. Wyczyść drogę do Norada, zbuduj dwa statki zrzutowe i wyślij je oraz Raynora.

Misja 7: The Trump Card

Zadania:
Przynieś do bazy wroga nadajnik Psi;
Kerrigan musi przetrwać;

Są dwa sposoby, aby to zrobić: właściwa oraz szybka, nie całkiem w porządku.

Najpierw ta właściwa. Twoje siły będą rozrzucone. Chcesz wycofać się do wyspy połączonej z głównym lądem za pomocą trzech mostów. Zauważ, że większość jednostek Terranów może się podnieść i przenieść, włączając w to jednostki: Starport i centrum naukowe. Weź je i szybko wycofaj się na wyspę.

Niech SCV-y zabiorą się za robotę. Pozostaw wieżę kontrolną i kilka magazynów z dostawami.

Spoko, ustaw obronę przy każdym moście. Zbuduj sklep maszynowy dla swojej fabryki oraz, jak najszybciej, arsenał. Przy sklepie maszynowym zbadaj możliwości oblężenia. Zamknięte czołgi mają potężny wykop i narobią spustoszenia wśród każdej atakującej ekipy. Zbuduj bunkry przy mostach, a nawet opracuj spider mines, aby zaminować mosty. Patrz uważnie na południowy wschód od wyspy. Wrogie duchy zaczną działać. Może dobrze byłoby ustawić Starport i zacząć produkcję swoich duchów.

Zauważ, że jeden z twoich SCV-ów trzyma nadajnik Psi i jest bezużyteczny. Postaraj się go ustawić w takim miejscu, by nic mu się nie stało. Możesz na przykład zbudować dla niego i dla Kerrigan bunkier na środku wyspy.

Masz już mocne siły obronne, wybuduj teraz siły ofensywne złożone z czołgów oblegających i kilku duchów. Ześlij je południowo-wschodnim mostem na wzorzec MGON w kierunku bazy wroga. Możesz ustawić i drugą bazę, za południowo-wschodnim mostem, aby chronić tu zasobów. Użyj strategii pasywnego wabienia (Passive Lure), aby zlikwidować obronę umieszczoną na wschodzie mapy. Ochronisz też w ten sposób wyższe wzniesienie. Powoli wyczyścisz dokładnie siły wroga. Dla zabawy możesz teraz wysłać SCV-a z nadajnikiem Psi.

Możesz też ukończyć ten poziom w inny (szybki i niezbyt fair) sposób.

Najpierw za pomocą duchów określ drogę do pławy. Upewnij się, że posiadasz jeden science vessel z gotową matrycą obronną.

Zgrupuj trochę jednostek, przesuwając niektóre, takie jak Vultury i marines. Ich szybkość musi być mniej więcej taka sama jak SCV-a, który niesie nadajnik Psi i zamierza odbyć przejażdżkę swojego życia.

Przyślij science vessel, aby ochraniać SCV za pomocą matrycy obronnej. Przysuń się jak możesz najbliżej pławy, bez przypuszczania ataku. Następnie ruń na pławę.

Niech science vessel idzie za SCV-em. Do diabła z przystankami - okręt nie zamierza zbyt długo wytrzymać. Zanim zginie, przyłóż w SCV-a z jednego, ostatniego wzmacniacza matrycy obronnej. To powinno wystarczyć, aby dostać się do pławy i ukończyć poziom.

Misja 8: The Big Push

Zadania:
Wyeliminuj siły Konfederatów;
Książę musi przetrwać;

Dobra, zapakuj wszystko i zmierzaj na zachód.

Widzisz struktury, które zostały zachowane? Te wszystkie kochane, nie używane dodatki? No to wiesz, co masz robić. Użyj ich. Kiedy zechcesz, aby budynki zostały ustawione, zauważysz ich „iluzoryczny" obraz, który pojawi się przy dodatkach (podobny do tego, gdy budowałeś coś przy gejzerze vespene). Możesz „zasadzić" tu wszystko poza koszarami i dodatkami.

Kiedy po raz pierwszy graliśmy, byliśmy głupi i zignorowaliśmy te struktury. I tak pokonaliśmy ten poziom, ale łatwiej jest wykorzystać porzucone jednostki.

OK, niech SCV-y się ruszą. Zauważ, że jesteś tu trochę „porozrzucany". Masz samą rafinerię na południowym zachodzie - ale czekają cię tam nieraz ataki z powietrza, z północnego wschodu. Widzisz stok prowadzący do twojego obozu, bezpośrednio na zachód. Ustaw swoich żołnierzy, aby go zablokować.

Wybuduj engineering bay; zbadaj możliwości oblężenia przy sklepie maszynowym. Zacznij budować Goliathy i czołgi oblężnicze dla MGON.

Na szczycie rampy ustaw mały kontyngent MGON. Postaranie się tu o jedną lub dwie wieże strzelnicze to także dobra myśl. Zbudowałem też wieże na północnym wschodzie, aby obronić się przed atakami z powietrza nadchodzącymi tu z potężnej bazy. Dodatkowo jednostki powietrzne mają skłonności do wdzierania się z południowego zachodu mapy. Zbuduj zatem i tu parę wież.

Elementy obronne bezpieczne? To dobrze. Teraz pora postraszyć trochę wroga.

Zbuduj nowy kontyngent MGON z trzech czołgów, trzech Goliathów i SCV-a.

Na platformie widzisz wzniesienie, dokładnie na północnym zachodzie od twojego gejzera vespene. Jest ono strzeżone przez wieżę strzelniczą. Za pomocą General Duke i Wave Motion Gun (err... Yamato Gun) przejmij ją, a teraz szybki odwrót do twojej bazy. Teraz załaduj swoje statki zrzutowe i przenieś tutaj swoje oddziały.

Ostrożnie kierowane, twoje trzy Goliathy i trzy czołgi oblężnicze oraz mały SCV mogą zniszczyć CAŁĄ bazę Konfederatów.

Musisz utrzymać pozycję. Goliathy wypunktują każdego, kto podejdzie zbyt blisko czołgów - niech zawsze będą gotowe. Nie idź do nich - niech oni przyjdą do ciebie. Aby naprawić jakiekolwiek uszkodzenie, użyj SCV-a.

Powoli posuwaj się po platformie. Okaże się, że znajdujesz się nagle w idealnej pozycji do rozniesienia bazy poniżej.

Kiedy sześć jednostek odpowiednio wykonuje swoją robotę, powinieneś budować wspaniałą kolekcję minerałów i gazu. Zbuduj więcej jednostek albo upgrade'uj je. Osobista zasłona dla duchów jest całkiem fajna, ponieważ pozwoli ci dostarczyć atomówkę tam gdzie chcesz. Tak naprawdę, to możesz uzbroić dwa silosy strzelnicze i zabawić się trochę. Uwaga, co do użycia atomówek: są najbardziej wydajne przeciwko jednostkom i mniejszym strukturom (bunkry, wieże itp.) - duże struktury są zbyt żywotne. Uszkodzą je, ale stąd jeszcze daleko do ostatecznego zniszczenia.

Dobra, wracajmy do przedstawienia. Rozwal pierwszą bazę Terran, a następnie ustaw inną, swoją, w jej miejscu. Czas na „zaopiekowanie się" (przy pomocy odpowiedniej siły ogniowej) gośćmi skulonymi na północnym wschodzie mapy.

Dobra, platforma na północnym wschodzie jest strzeżona przez rząd wież strzelniczych. Użyj General Duke i Yamato Gun, aby roznieść wrogów na wschodnim krańcu mapy. Wycofaj się do swojej bazy. Teraz rzuć kolejną jednostkę MGON tam, gdzie była przedtem wieża. Zrobiłem z tego trochę większe przedstawienie - powiedzmy cztery czołgi, cztery Goliathy. Ale to taka sama procedura. Kieruj się rzędem wież, następnie opadnij w prawo. W dole znajdziesz rampę do drugiej bazy. Utrzymaj pozycję w tym narożniku, a powinieneś szybko powtórzyć to, co zrobiłeś wcześniej.

Jeśli chcesz, niech drugi oddział MGON opracuje

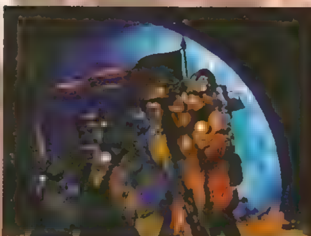


swoją drogę tutaj, z ziemi. Na północny wschód od miejsca, gdzie znajdowała się pierwsza jednostka oddziału Konfederatów masz most. Ale na północnym zachodzie znajduje się mniejsza baza. Komputer lubi wysyłać tam żołnierzy, zatem przygotuj się na jakieś nieprzyjemne wślizgnięcie się w twoim kierunku. Trzeba stwierdzić, że baza ta nie posiada wieży strzelniczej, zatem powinieneś złagodzić tę możliwość za pomocą atomówki.

Misja 9: New Gettysburg

Zadania:
Zniszcz siły Protossów;
Wszystkie budynki Zergów muszą przetrwać;
Kerrigan musi przetrwać;

Terranie po raz pierwszy w tej kampanii walczą z Protossami. Przez cały czas będziesz też otoczony przez Zergów, włączając w to ich najbardziej śmiercionośne jednostki. Przyjemnej zabawy!



Dobra, to, co musisz wiedzieć o Protossach, to fakt, że są oni o wiele bardziej wstrętni niż Zergowie czy Terranowie, z którymi walczyłeś. Jedna salwa z Siege Cannon przeważnie tworzy poważne wyłomy u Zergów czy [illegible] u Terranów. Niektóre ich jednostki są w stanie wytrwać i trzy celne strzały z twojej najpotężniejszej broni. Jak sobie poradzić? [illegible] naprzeciw musisz posłać dość dużo jednostek, aby powodowały większe straty niż w przypadku starć z Zergami lub Terranami.

Brzmi groźnie, prawda? Ale jednak pierwotnie nie ma co się bać Protossów. Najpierw zajmij się Zergami. Początkowo zaczną atakować powoli, leniwie, ale z czasem ich agresywność znacznie wzrośnie. Wzrośnie też liczba atakujących jednostek. Pamiętaj dodatkowo, że nie możesz zbyt uszkodzić budowli Zergów, nawet jeśli się o to proszą.

Jednostki Zergów są jednak fair. Przyjmij pozycję blisko ramp, które prowadzą z bazy Zergów do twojej. Na początku atak będzie prowadzony przede wszystkim z południowego zachodu. Zbudowałem tu bunkier, kolejny - naprzeciwko ramp na zachodzie. Oczywiście w pełni je obsadziłem.

Postaraj się o sklep maszynowy. Potrzebujesz pełno SCV-ów, zarówno by zdobywały minerały, jak i naprawiały uszkodzenia. Weź też jak najprędzej Goliathy i Siege Tanki.



Vultury, ze zdolnością układania spider mines, również nie zaszkodzą. Jednak bądź ostrożny. Spider mines będą szły za szybkimi jednostkami dokładnie do centrum twojej obrony - eksplodując.

Na południowym wschodzie od twojego obozu masz most - właśnie stąd nadejdą Protossowie. Ataki z powietrza przeprowadzone zostaną z północy i północnego wschodu od Zergów. Aby opanować sytuację, będziesz potrzebował wieży strzelniczych.

Starannie zagospodaruj przestrzeń. Może szybko zabraknąć ci miejsca. Zwłaszcza zwróć uwagę na położenie supply depots i wież. SCV może się zaklinować pomiędzy budynkami. W takim przypadku użyj statków-transporterów.

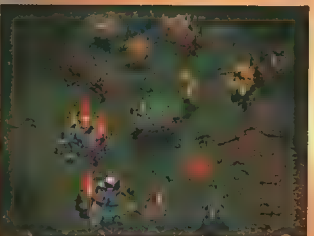
Na tym poziomie zajmij się tym, co najważniejsze. Nie zbudowałem Starportu, Academy czy czegokolwiek, co nie służyło MGON. Nie znaczy to, że nie powinieneś ich budować w ogóle. Raczej zostaw je na później. Najważniejsza jest zdolność do samoobrony.

Niech twoja baza będzie otoczona przez Goliathy i Siege Tanki, stojące za nimi. Ostrożnie z czołgami. W trybie cannon mają daleki zasięg i mogą ostrzelać budynki Zergów nawet z krańca twojej bazy.

Kiedy już twoje siły obronne są dość potężne, zbuduj obronną jednostkę MGON. Powiedziałbym: jakieś pięć czołgów, pięść Goliathów i dwa SCV-y. Wyślij je w kierunku południowo-wschodnim (uważaj na dusicieli Protossów). Pierwsze siły Protossów obozują w dolinie właśnie w tej okolicy. Jak poprzednio, dostań się gdzieś nad nimi i zbombarduj ich. Ale uważaj na odwet. Protossowie mogą wysłać przerzut, aby wrzucić na ciebie parę dodatkowych jednostek. Ostrożnie zarządzaj jednostkami, idąc z nimi przez i, potem, nad dolinę - powinny uporać się z Protossami. Możesz tu postawić kolejną swoją bazę.

Atakując Protossów, będziesz jednocześnie nękany przez Zergów. Przypisanie paru oddziałów do bazy powinno umożliwić ci zniweczenie ich zamiarów. Niech jednostki stale nadchodzą, a SCV-y niech je reperują.

Teraz zbuduj kolejne oddziały MGON, by wysłać je na północny wschód za innymi siłami Protossów. Blisko bazy użyj strategii Passive Lure, aby przerzedzić trochę ich zastępy, następnie powoli zbliżaj się do ich ramp. Ich totalne zmiażdżenie nie powinno zająć wiele czasu.



Kiedy ostatni budynek Protossów odszedł w niepamięć, rozsiądź się wygodnie w fotelu i ciesz się pokazem.

Jeśli chcesz, możesz trzymać wokół budynki Protossów, następnie zbuduj ogromne ilości żołnierzy, by zniszczyli te budynki - chcesz przecież coś mieć z tego życia.

Misja 10: The Hammer Falls

Zadania
Zniszcz Ion Cannon
Raynor musi przetrwać;

Wszystko właśnie tutaj ma swój kres.

Niech SCV-y zabiorą się do pracy. Czas zabezpieczyć swoje pozycje obronne wokół bazy. Idź w górę na rampy i zablokuj dostęp do swojej siedziby z północnego wschodu oraz z południowego zachodu. Zauważ, że parkują tam już grupy marines i czołgów w narożniku. Szybko sobie z nimi pogadaj". Na zachód od twojego obozu masz trzeci poziom wzniesienia. Ustaw tu obronę, kontrolując wielkie siły „parasolowe", które ostrzeliwują twoją bazę.

Przede wszystkim potrzebujesz parę struktur. Dobra, postaw tu koszary i rafinerię. Teraz, po jakimś czasie, ustaw engineering bay ze sklepem maszynowym i arsenałem. Prowadź badania nad Siege Tank.

W czasie budowy struktur zasilaj swoją obronę. Zbuduj dla marines bunkry. Jeśli masz możliwość, wpuść parę spider mines (z kilkoma Raynor zaczyna grę).

Najbardziej poważna sprawa: zbuduj wieże. Komputer posiada zarówno ukryte jednostki, jak i atomówki. Użyje ich. Kiedykolwiek zbierzesz swoje siły, postaraj się o wieżę, aby rozwalać obce duchy, zanim cię wysadzą w powietrze.

Ustaw oddziały MGON. Jeden na północnym wschodzie, jeden na południowym zachodzie, i następny dokładnie na zachodzie, na wzniesieniu. Musisz mieć w pobliżu wieże (lub Science Vessels), aby móc wykrywać duchy i widma.

Budując nie ograniczaj się tylko do doliny, w której zaczynasz. Przeniosłem się o jeden poziom do góry i zbudowałem tam swój Starport. Znowu pamiętaj o dobrym zagospodarowaniu przestrzeni.

Teraz czas na pułapki.

Na północnym wschodzie, w kierunku sił białych Terranów jest trochę zasobów minerałów i vespene. Umieszczone są na szczycie prostokątnego wzniesienia.

Ta wyspa to klucz do zwycięstwa.

Zbuduj siły MGON. Wyślij je na północny wschód. Prawdopodobnie spotkasz się tam z paroma marines i z czymś jeszcze gorszym. Możesz albo przemknąć się, aby dostać się na wyspę, albo zbudować statek przerzutowy, aby wpaść tam bardziej bezpośrednio. Cokolwiek zrobisz, będziesz musiał postarać się o obronę wyspy. Dostań się tu, zbuduj wieże oraz nowe centrum kontroli, a także fabrykę, aby wyspa na zawsze została twoja.

Za zadanie masz zniszczyć potężne siły Konfederatów na północnym wschodzie.

Podejście na to terytorium nie jest łatwą sprawą. Będziesz musiał przejść most na północ od nowej bazy. Pierwotnie trudno ci będzie utrzymać fort, ale nie martw się o ataki. Jednak możesz też pomyśleć o walce z wrogiem. Zbudowałem kolejne siły MGON, zaraz poniżej wyspy, jednak ciągle pod obroną struktur z bazy. Później powoli zacząłem blokować most. Zajęło mi to trochę czasu. Użyj science vessels, aby dać swoim żołnierzom odpowiednią matrycę obronną. Jak zwykle, trzymaj też pod ręką SCV-a, aby reperował. Możesz też zbudować jedną lub dwie wieże strzelnicze.

Kiedy zablokujesz most do bazy Konfederatów, użyj strategii Passive Lure, aby ponękać ich trochę i zmniejszyć ich siły. Teraz przesuń się, aż budynki będą w twoim zasięgu. Utrzymaj pozycję, stopniowo demolując obóz.

Jeśli kierujesz się moimi wskazówkami, skupiłeś się dotąd bardziej na jednostkach naziemnych i obronnych. Czas teraz zbudować trochę sił powietrznych. Tylko one mogą dopaść platformę z Ion Cannon. Pora na przygotowanie kilku pierścieni z duchów, postaraj się też o krążowniki - są zabawne. Zbadaj możliwość wykorzystania Yamato Gun.

Kiedy załatwiłeś już białych Terran, Cannon powinien znajdować się dokładnie na północny zachód od ciebie. Wyślij tam jednostki powietrzne, aby wyczyściły drogę dla każdego statku zrzutowego (z powietrza możesz wyczyścić wszystko, ale bezpieczniej dokonać zrzutu jednostki MGON). Niech Yamato Gun z krążownika szybko zajmie się każdą z wież z osobna. Po kilku próbach powinieneś być w stanie stworzyć sobie dobre pole do lądowania jednostek MGON. Wyślij je powoli do wieży, roznosząc wszystkie siły naziemne.

Cannon nie jest w stanie sam siebie bronić, zatem jeśli pozbyłeś się obrony wokół niego, jest bezsilny. Zniszcz go i oglądnij niezły filmik.

Teraz - kolejna grupa czerwonych Terranów znajduje się na zachodzie mapy. Nie wspomniałem o nich wcześniej. Kiedy ja grałem, byli dotąd dość spokojni. Wysłali paru gości, aby trochę pomieszać, ale po jakimś czasie stracili wszelkie zainteresowania. Radzę, abyś zostawił ich w spokoju. Twój jedyny cel to działko plazmowe. Kiedy rozniosłeś już białych Terran, będziesz znajdował się w zasięgu działa. Będziesz zmuszony iść poszukać zasobów gdzieś w okolicy czerwonych Terranów, jednak jeśli zabezpieczyłeś wyspę i naprawiłeś swoje jednostki, nie powinno ci zabraknąć zasobów.

Specter, Ltd.

Blood Omen: Legacy of Kain

PSX PC **Activision**

Porady ogólne

Gdy zwiedzasz miasto pierwszy raz, przeszukaj każdy dom. Możesz tam znaleźć wiele przydatnych przedmiotów. Wybierając opcję lotu do kolejnych podziemi zastanów się. W drodze do podziemi mogą być umieszczone ważne przedmioty lub czary. Lepiej użyć Serca Ciemności, gdy jesteś o krok od śmierci niż gdy jesteś martwy. Daje ci to możliwość gromadzenia większej ilości krwi.

Czary

Sanctuary (Sanktuarium): Powoduje, że Kain powraca do swej krypty. Używaj tego czaru zawsze, gdy źle się dzieje z twymi punktami życia.

Light (Światło): Rozświetla cały obszar. Niestety - jedynie na krótko.

Energy Bolt (Strzała Energii): Wystrzeliwuje strzałę utworzoną z czystej energii. Jednak z uwagi na to, że nie posiada ona zbyt wielkiej mocy, nie można jej uznawać za broń ostateczną.

Repel (Odparcie): Według wielu najlepszy czar spośród wszystkich dostępnych w grze. Chroni Kaina tworząc energetyczną tarczę, czyniącą go na krótko niewrażliwym nawet na trucizny. Radzę używać tego czaru jak najczęściej - szczególnie zaś w przypadku walki z głównymi przeciwnikami dysponującymi super atakiem.

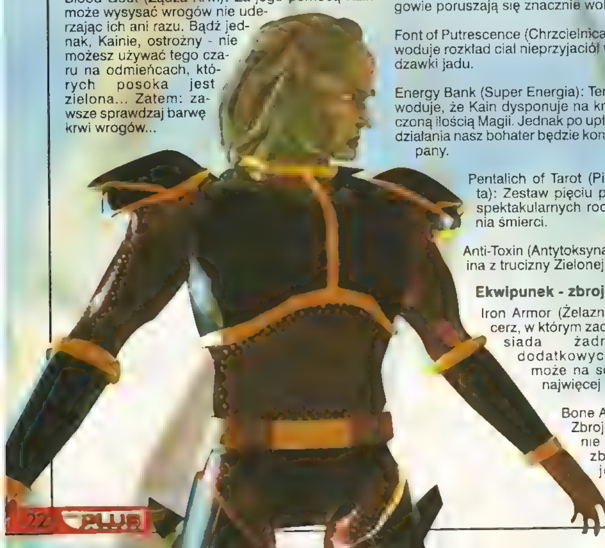
Inspire Hate (Wywołanie Nienawiści): Sprawia, iż wrogowie atakują siebie nawzajem, [illegible] nie Kaina. Czar ten staje się niezwykle użyteczny, gdy wokół Kaina czai się wielu nieprzyjaciół.

Stun (Ogłuszenie): Powoduje, iż już jeden cios ogłusza wrogów. To zaś sprawia, że łatwo ich wyssać...

Incapacitate (Powstrzymanie): Zatrzymuje wrogów w połowie ich ruchu, jednak na dość krótko.

Control Mind (Przejęcie Umysłu): Tym oto czarem Kain może przejąć umysł każdego CZŁOWIEKA, zanim jego ciało umrze.

Blood Gout (Żądza Krwi): Za jego pomocą Kain może wysysać wrogów nie uderzając ich ani razu. Bądź jednak, Kainie, ostrożny - nie możesz używać tego czaru na odmieńcach, których posoka jest zielona... Zatem: zawsze sprawdzaj barwę krwi wrogów...



Blood Shower (Krwawy Prysznic): Działa tak samo jak Żądza Krwi, [illegible] na jedną [illegible].

Spirit Death (Duch Śmierci): Oddziela ducha od ciała pozostawiając twych nieprzyjaciół martwymi.

Lighting (Błyskawica): Przywołuje błyskawicę [illegible] wrogów. Używany może być jedynie na powierzchni.

Spirit Wrack (Zagłada Duszy): Podobny do Przejęcia Umysłu - pozwala jednak Kainowi kontrolować również ducha ofiary.

Co i gdzie	- czary:
Sanktuarium	[illegible]
Światło	Kaplica Światła
Strzała Energii	Kaplica Energii
Odparcie	Coorhagen
Wywołanie Nienawiści	Tunele pod Coorhagen
Ogłuszenie	Jaskinia Bandytów
Powstrzymanie	Jaskinie Wyroczni
Przejęcie umysłu	[illegible]
Żądza Krwi	[illegible]
Krwawy Prysznic	[illegible]
Duch Śmierci	Mroczny Raj
Błyskawica	Jaskinia Błyskawicy (przy pełni)
Zagłada Duszy	Zagłada Duszy

Przedmioty

Heart of Darkness (Serce Ciemności): Gdy Kain umrze, przedmiot ten przywraca go do "życia" kosztem małej ilości krwi. Gdy żyje - daje możliwość zgromadzenia większej ilości krwi.

Flay (Ostrza): Ostrza tropiące i obdzierające wrogów ze skóry.

Implode (Implozja): Powoduje "zapadanie się w sobie" ciał wrogów, miażdżąc każdą kość ich udręczonych ciał.

Slow Time (Zwolnienie Czasu): Sprawia, że wrogowie poruszają się znacznie wolniej.

Font of Putrescence (Chrzcielnica Zepsucia): Powoduje rozkład ciał nieprzyjaciół w cuchnące sadzawki jadu.

Energy Bank (Super Energia): Ten przedmiot powoduje, że Kain dysponuje na krótko nieograniczoną ilością Magii. Jednak po upływie czasu jego działania nasz bohater będzie kompletnie wyczerpany.

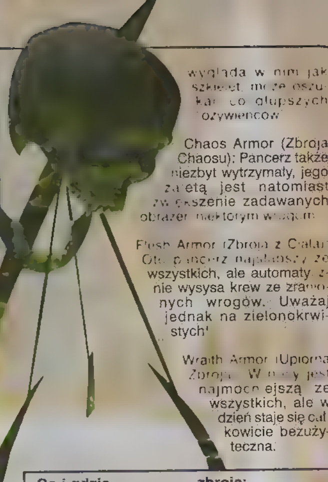
Pentalich of Tarot (Pięcioksiąg Tarota): Zestaw pięciu przypadkowych, spektakularnych rodzajów zadawania śmierci.

Anti-Toxin (Antytoksyna): Uzdrawia Kaina z trucizny Zielonej Krwi.

Ekwipunek - zbroje

Iron Armor (Żelazna Zbroja): Pancerz, w którym zaczynasz. Nie posiada żadnych mocy dodatkowych, aczkolwiek może na sobie zatrzymać najwięcej ciosów.

Bone Armor (Kościana Zbroja): Ten pancerz nie jest wprawdzie zbyt wytrzymały, jednak dzięki temu, że Kain wygląda w nim jak szkielet, może oszukać co głupszych ożywieńców.



Chaos Armor (Zbroja Chaosu): Pancerz także niezbyt wytrzymały, jego zaletą jest natomiast zwiększenie zadawanych obrażeń niektórym wrogom.

Flesh Armor (Zbroja z Ciała): Oto pancerz najsłabszy ze wszystkich, ale automatycznie wysysa krew ze zranionych wrogów. Uważaj jednak na zielonokrwistych!

Wraith Armor (Upiorna Zbroja): W nocy jest najmocniejszą ze wszystkich, ale w dzień staje się całkowicie bezużyteczna.

Co i gdzie	- zbroje:
Żelazna Zbroja	Start
Zbroja z Kości	Tunele pod Coorhagen
Zbroja Chaosu	Dwór Voradora
Zbroja z Ciała	Mroczny Raj
Upiorna Zbroja	Katedra w Avernus

Ekwipunek - broń

Iron Sword (Żelazny Miecz): Broń to doprawdy świetna. Szybka i mocna.

Spiked Mace (Kolczasta Maczuga): Tą bronią Kain zadaje dwa ciosy pod rząd. Drugi z nich ogłusza ofiarę - wówczas to już tylko posiłek!

Axes (Topory): Są bardzo efektywne. Wciśnij przycisk raz - Kain uderzy raz. Wciśnij podwójnie - Kain zaatakuje dwukrotnie. Przyciśnij kilkukrotnie - Kain posłusznie zaatakuje kilkukrotnie. Stań się "berserkerem" - młóć w przyciski ile wlezie - Kain także oszaleje. Jedynym mankamentem jest to, że w momencie walki przy ich pomocy nie można używać czarów ani jakichkolwiek przedmiotów.

Flame Sword (Płomienny Miecz): Używaj tego miecza, by spalić wrogów. Jest mocniejszy od Żelaznego Miecza, ale nie będziesz mógł "wykorzystać" spopielonego ciała przeciwnika.

Soul Reaver (Pożeracz Dusz): Oto broń najpotężniejsza ze wszystkich. Nie jest jednak najlepsza - wprawdzie odbiera wrogom ich dusze, jednak ma dwa znaczące mankamenty: jest dwuręczna i do tego pożera jak smok punkty Magii.

Co i gdzie	- bronie:
Żelazny Miecz	Start
Kolczasta Maczuga	Odwrót Nupraptora
Topory	Bastion Maleka
Płomienisty Miecz	Płomienny Loch
Pożeracz Dusz	Katedra Avernusa

Formy (Postaci)

Nietoperz: Kain przybiera tę formę, by podróżować do szczególnych miejsc Nosgothu. Może to być jaskinia, miasto lub "kamień graniczny", ale w lochach Kain nie może stawać się nietoperzem.

Wilk: Dzięki tej formie Kain porusza się dużo szybciej i może pokonywać przeszkody skokiem. Tym niemniej, gdy walczy, jest bardzo wolny.

Przebranie: Kain przybiera formę wieśniaka (peasant), dzięki czemu może rozmawiać z ludźmi. Ten kształt może być "upgrade'owany" do stroju szlachcica.

Mgła: Ta forma zezwala Kainowi "płynąć" nad wodą tudzież przenikać przez niektóre drzwi i ściany. Jednak by mogła być wykorzystana w najdoskonalszy sposób, potrzebuje wiele punktów magii.

Co i gdzie	- postacie
[illegible]	[illegible]

Specjalne miejsca w Nosgothcie

Księżycowe Jaskinie (Mooncaves): Otwierają się tylko podczas pełni Księżyca - świt powoduje ich zamknięcie. Gdy je zwiedzasz, a przeklęte słońce powoli wstaje, nie obawiaj się: zamkną się, gdy tylko wyjdziesz.

Co i gdzie - Księżycowe Jaskinie:

1. Na północ od Nachtolm
2. Na wschód od Nachtolm
3. Na północ od Steinchencroe
4. Na południe od Coorhagen
5. Na południe/ zachód od wyjścia z Jaskini Oszustwa (Beguile cave)
6. Na zachód od Fortecy Williama Spr[illegible]dliwego (William the Just's Stronghold) - w tera[illegible]szości

Jaskinie Kuźni Duchów (Caves of Spirit forges):
Często można je znaleźć w Księżycowyc[illegible] Jaskiniach (Mooncave). Możesz tu napotkać artefakty, jeżeli poświęcisz dla nich trochę swojej krwi.

Co i gdzie	- Jaskinie Kuźni Duchów:
Północ/zachód od jaskini wilków (Wolf Cave)	Flay
Las Termogent (Termogent Forest)	Antytoksyna
Trzecia Księżycowa Jaski[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]ica Zepsucia
[illegible]	Zwolnienie C[illegible]su
[illegible]	S[illegible]
Szósta Księżycowa Jaskinia	[illegible]

Zapiski ze świata żywych

Wędrówka twa zaczyna się w tawernie Ziegstuhl. Po wyjściu z niej zostaniesz ubity przez wieśniaków...
...następuje scena, w której nekromanta Mortanius składa Ci ofertę powrotu do świata żywych, by dopełnić krwawej zemsty na mordercach. Oczywiście, przystajesz na to i jako Wampir, Dziecię Mroku, powracasz...
...by rozpocząć swe istnienie od nowa.

Mauzoleum Kaina (Kain's Mauzoleum)
Czary: Sanktuarium
Przedmioty: 1x Serce Mroku
1x Ancient Vile
1x Symbol Mocy

Po wyjściu z Mauzoleum zejdź w dół drogą aż do kapliczki.

Mała kapliczka (Small Shrine)
Czary: brak
Przedmioty: 1x Ancient Vile
2x Flay
2x Serce Mroku
1x Symbol Mocy

W połowie drogi ujrzysz trzy przyciski. Użyj dwóch pierwszych, by przejść dalej.
Po wyjściu z kapliczki znajdź wieśniaków, którzy pozbawili Cię "poprzedniego" życia i poślij ich do piekieł! Kiedy zabijesz ostatniego z nich, dowiesz się od Mortaniusa, że to nie oni byli odpowiedzialni [illegible] [illegible]zaś [illegible]usisz dalej [illegible] je odnaleźć, [illegible]nia wizyty w mieście [illegible] gdy [illegible]bliżysz się do słu[illegible]ię scen[illegible] w której zostajesz poinformowany, że musisz [illegible]nale[illegible] i ZABIĆ Nurpraptora, by dokończyć swoją m[illegible]. Pospieszaj zatem. W drodze, by usu[illegible] Nupraptora, odnajdziesz Formę Nietoperza i dwa podziemia (nie zapomnij się nagrać

Kaplica Światła (Shrine of Light)
Czary: Światło
Przedmioty: 1x Ancient Vile
3x Ostrza
1x Symbol Mocy
1x Serce Ciemności

Wilcza Jaskinia (Wolf Cave)
Czary: Lupin (Forma Wilka)
Przedmioty: brak

Użyj formy wilkoczłeka, by wspiąć się na wzgórza. Droga w końcu rozłącz[illegible] się. Wpierw pójdź w lewo. Dojdziesz do Jaskini Kuźni Duchów, gdzie możesz wziąć artefakt, gdy tylko oddasz w ofierze trochę swej krwi. Nie musisz się tam wybierać, lecz - jest tajnym miejscem. Idź dalej i nagraj się na kamieniu granicznym. Powróć do rozwidlenia i skręć w prawo. Gdy będziesz w podróży, wstąp do dużej kaplicy.

Kaplica pocisku energii (Energy Bolt Shrine):
Czary: Pocisk energii
Przedmioty: 1x Symbol Mocy
1x Ancient Vile

Gdy weźmiesz czar, [illegible]zenieś [illegible]ię do miasteczka Nachtolm. Nie możesz, [illegible]este[illegible], tam wejść - [illegible]gę blokują trzy mał[illegible] dla ciebie [illegible]) [illegible]raz przesuń kamienie i wkrocz do Nachtholm. Zwiedź je i udaj się na północ. Znajdziesz tam krwawą fontannę, pozwalającą ci nie bać się deszczu. Droga znów się rozwidli. Lewa jej część prowadzi do miasta Steinchencr'e, prawa natomiast zaprowadzi cię dc jaskini (wrócisz tu później), [illegible], w które nie możesz jeszcze wejść, oraz drugie, prowadzące do kamienia granicznego (przyjdzie pora zwiedzania). Dojdziesz do Steinchencr'e. Porozmawiaj z lunatykiem w północno-wschodniej części miasta. Ostrzeże cię, że by normalnie móc rozmawiać, musisz mieć przebranie. Pójdź drogą w prawo i uruchom kamień graniczny (drugie przejście na prawo). Wróć i skieruj się na Północ. Na lewo widzisz tajne miejsce, lecz nie możesz się na razie tam udać, więc idź w prawo do obozu cyganów. Wejdź do pomarańczowego namiotu i uzyskaj Formę Przebrania. Kolejnym celem twojej wędrówki jest Vasserbhnde. Stąd możesz udać się do kryjówki Nurpraptora. Lecz najpierw skieruj się na południowy zachód i skręć w lewo. Wejdź do domu i użyj przełącznika - drzwi się otworzą. Wyjdź na zewnątrz przez otwarte drzwi. Wywalcz sobie drogę do dwóch jaskiń, po czym zagłąb się w drugą. Znajdziesz tu przedmiot "zwalniający czas". Udaj się do kolejnej jaskini prowadzącej do Nurpraptora.

Jaskinia do Nupraptora (Cave to Nurpraptor)
Czary: brak
Przedmioty: 3x Flay

Sanktuarium Nupraptora (Nurpraptor Santuary)
Czary: brak
Przedmioty: głowa Nupraptora
8x Ostrza
2x Ancient Vile
2x Symbol Mocy
1x Zwolnienie Czasu
1x Super Energia
1x Chrzcielnica zepsucia
2x Serce Ciemności

Po zabiciu Nupraptora weź kolczastą maczugę. Dla twojej wiadomości - tajne przejścia, do których nie miałeś wcześniej wstępu są otwarte, lecz zbytnio się [illegible]ie spiesz. Pora na ich zwiedzenie przyjdzie później. Automatycznie dostaniesz się do filarów. Tam zostanie wyjawiony kolejny cel twojej wędrówki: zabić pana zwanego Malek. Pójdź na północ od Vasserbhnde i za pomocą maczugi pozbądź się kamieni. Dostęp do jaskini jest otwarty. - Jest tam kolejna fontanna krwi szybko odnawiająca punkty magii. Wyjdź stąd i pospieszaj drogą (na południowy zachód jest tajne miejsce). Niedługo dostaniesz się do Coorhagen, miasta rodzinnego, które wyniszczyła plaga. Zwiedź pierwszy dom na lewo. Znajdziesz jedno Serce Ciemności. Teraz przejdź się do trzeciego domu (drugi jest pusty), tego ze stosem ciał.

Imię Nurpraptor Mentalista
Umiejscowienie Kryjówka Nurpraptora
Rodzaj walki Nurpraptor walczy wolno rzucając w ciebie kule energii w horyzontalnym szeregu. Jeżeli go kilka razy trafisz, przybędzie więcej kolców. Ostatecznie przeteleportuje się na środek pokoju i zacznie siać pociskami (tylko wertykalne, horyzontalne lub diagonalne).

Szansa na sukces: Szereg "piłeczek", jakie rzuca w twoją stronę to zielone i dwie purpurowe. Zielone kulki nie znikają, ale purpurowe - owszem. Wykorzystując znikanie kulek poruszaj się powoli w stronę Nurpraptora. Gdy będziesz blisko, zdziel go kilkukrotnie. Spanikuje i przeniesie [illegible]ę w inne miejsce. Powtórz te czynności. Gdy go trafisz pięć razy, [illegible]rzeniesie się w centrum planszy. Jest ciężko ranny [illegible]c wystarczy jeden cios mieczem, by na zawsze opuścił ten padół łez.

Miasto Coorhagen (Town of Coorhagen)
C[illegible] Odparcie
[illegible] 1x Serce Ciemności
1x Super Energia
1x Ancient Vile
1[illegible]
2[illegible]mplozja
2x Symbol Mocy
[illegible]hrzcielnica zepsucia

Wyjdź na zewnątrz. Wejdź do pierwszego domu i weź przedmioty ze zniszczonych beczek. Teraz przejdź do drugiego domu, weź przedmioty i wreszcie udaj się do ostatniego domu.

Tunele pod Coorhagen - 1 (Tunnels of Coorhagen part 1)
Czary: brak
Przedmioty: Zbroja z Kości
1x Implozja
2x Symbol Mocy
1x Ancient Vile

Jeszcze raz wejdź do drugiego domu, weź wszystkie przedmioty i zwiedź pierwszy dom prowadzący do ostatnich podziemi pod Coorhagen.

Tunele pod Coorghagen - 2 (Tunnels of Coorhagen part 2)
Czary: Wywołanie nienawiści
Przedmioty: 11x Ostrza
5x Serce Ciemności
3x Pięcioksiąg Tarota
2x Symbol Mocy
1x Ancient Vile

Zwiedź ostatni dom i udaj się na północ. Wdrap się na góry i pozwiedzaj (z bliska) bastion Maleka (latający), lecz wpierw uaktywnij Kamień Graniczny.

Bastion Maleka (Malek's Bastion)

Główny wróg: Malek Oszalały Wojownik
Czary: Brak
Przedmioty: Topory: Havoc i Malice
10x Serce Ciemności
3x Symbol Mocy
1x Pięcioksiąg Tarota
2x Ostrza
1x Super Energia
1x Ancient Vile

Po ucieczce od Maleka zostaniesz teleportowany na zewnątrz. Uaktywnij kamień graniczny. Przeczyść zarośla swoimi nowymi toporami i wykorzystaj nową drogę, by dostać się do obozu bandytów (jest tam także jaskinia na zachód, lecz bez mgły nawet nie masz o czym marzyć). Wcześniej jednak zwiedź inną jaskinię.

Imię: Malek Szalony Wojownik
Umiejscowienie: Bastion Maleka
Rodzaj walk Malek walczy włóczni . Jest bardzo wolny, lecz gdy cię trafi, zada dużo obrażeń (powinieneś być ostrożny, bo twój pasek krwi wcale nie jest taki długi).
Szansa na sukces: By go pokonać, uzbrój się w żelazny miecz i traf go cztery razy (wyżywaj się na przycisku). Upadnie na ziemię (jeżeli stanie się inaczej, uderzaj znowu). Za każdym razem gdy wstanie, wystrzeli dwie kule i trzy promienie energii. Po tym będzie starał się zniszczyć cię w konwencjonalnej walce. Gdy go powalisz trzy razy na ziemię, pójdzie na środek planszy i wypuści falę niszczącej energii. Jedyne, co możesz zrobić, to uciec w południowo-wschodni narożnik.

Jaskinia Bandytów (Bandit Cave)

Czary: Ogłuszenie
Przedmioty: 1x Serce Ciemności
2x Ostrza
1x Symbol Mocy
1x Ancient Vile

Przepraw się przez obóz bandytów i udaj się do askini prowadzącej do Wyroczni Nosgoth.

Jaskinie prowadzące do wyroczni (Caves to Oracle)

Czary: Powstrzymanie
Przedmioty: 2x Chrzcielnica Zepsucia
12x Ostrza
2x Serce Ciemności
1x Ancient Vile
1x Implozja
2x Symbol Mocy

Hint: Najpierw udaj się na prawo. Jest tam jaskinia krwi, która uodporni Cię na spadający śnieg. Gdy już odwiedzisz starca z wyroczni, dowiesz się, że musisz odnaleźć Voradora, starego wampira. On kiedyś pokonał Maleka - może doradzi Ci, jak go usunąć. Opu jaskinie i udaj się na południe. Zrób pustkę wśród pobliskich drzew, by dostać się do Domu Mgieł.



Dom Mgieł (House of Mist)

Czary: Mgła (forma)
Przedmioty: 1x Ancient Vile
1x Symbol Mocy
2x Super Energia
2x Serce Ciemności

Udaj się na wschód i zapisz się na kamieniu. Następnie przejdź się na zachód i przekrocz w formie mgły wodę. Zobaczysz dworek Voradora, lecz wpierw musisz się trochę pokręcić po okolicy, ponieważ potrzebujesz czaru Kontroli Umysłu, by porozmawiać z Voradorem (znajdziesz także insze przedmioty). Udaj się na południe. Spójrz na swoją mapkę. Powinieneś ujrzeć dwie jaskinie i dwa małe podziemia. Wpierw udaj się do jaskiń (w jedn est fontanna krwi zwiększająca twoją siłę), później udaj się do podziemi.



Krwawe Podziemia (Blood Dungeon)

Czary: Żądza Krwi
Przedmioty: 4x Antytoksyna
1x Super Energia
1x Ancient vile
2x Ostrza
1x Symbol Mocy

Podziemia Jaźni (Mind Dungeon)

Czary: Kontrola Umysłu
Przedmioty: 1x Ancient vile
1x Symbol Mocy
1x Serce Ciemności

Podziemia Płomieni

Czary: Brak
Przedmioty: Płomienisty Miecz
1x Ancient Vile
1x Symbol Mocy

Gdy zwiedzisz te podziemia, udaj się na prawo i przejdź się do dworku Voradora.

Dworek Voradora (Vorador's Mansion)

Czary: Krwawa Łaźnia
Przedmioty: Zbroja Chaosu
Pierścień Voradora
2x Ancient Vile
16x Ostrza
1x Antytoksyna
3x Super Energia
9x Implozja
1x Chrzcielnica Zepsucia
2x Symbol Mocy
5x Pięcioksiąg Tarota
2x Serce Ciemności
3x Zwolnienie Czasu

Gdy opuścisz dworek, udaj się na lewo i "zgraj się" na kamieniu granicznym. Skieruj się na lewo (jest tam sekretne miejsce). Pójdź drogą do góry, wskocz, pójdź na południe i zwiedź wioskę Uschtenhiem. Pójdź na północ. Na twojej drodze jeszcze raz zwiedź dwie kawerny. W pierwszej jest fontanna krwi, w drugiej - jaskinia z interesującymi przedmiotami. Idź dalej do Mrocznego Raju. Po drodze zobaczysz jaskinię, do której możesz wejść, lecz nie możesz jej zwiedzić. Nie przejmuj się tym - wrócisz tu po odwiedzeniu Mrocznego Raju.

Mroczny Raj (Dark Eden)

Czary: Duch Śmierci
Przedmioty: Zbroja z Ciała
Hełm Maleka
Ozdoba Głowy Bana
Płaszcz Dejoula
18x Antytoksyna
2x Super Energia
4x Ancient Vile
3x Symbol Mocy

Pójdź do wymienionej poprzednio jaskini. Cały czas idź w dół (możesz zwiedzić jaskinię, lecz znajdziesz tam "tylko" przedmioty). Na północ od słupa granicznego jest Jaskinia Błyskaw , gdzie nauczysz się cz Błyskawica. Wróć tu, gdy księżyc będzie w pełni. Po prostu idź, a dojdziesz do miasta Avernus.

Zła nowina: całe miasto legło w gruzach. Jest tu wiele dróg, lecz prawie wszystkie prowadzą do Katedry.

Imię: Bane
Umiejscowienie: Mroczny Raj
Rodzaj walk Ponieważ Bane jest czarodziejem przyrody, będzie zamieniał suchą ziemię w wodę. Porusza się, lecz nie atakuje. Chce cię zniszczyć, zamieniając ziemię w wodę.
Szansa na sukces: Fakt, że Bane bawi się z wodą, nie jest problemem, ponieważ możesz zamienić się w mgł . Lecz kiedy występujesz pod tą formą, nie możesz robić ic innego. Więc radzę byś dorwał Bane'a jak najszybciej tylko potrafisz. Uzbrój się w płomienisty miecz. Później użyj czaru Odbicia; a pioruny energii Dejoula staną się niegroźne. Jedyne, co ci zostało, to podbiec do Bane'a i wpaść v furię.

Imię: Dejoule
Umiejscowienie: Mroczny Raj
Rodzaj walki: Dejoule nie jest zbyt ebepieczny. Tylko stoi na wodzie i rzuca w ciebie pioruna energii. Zapomniałbym - jest chroniony przez okrąg kuli energii.
Szansa na sukces: Gdy zabijesz Bane'a, najwyższa pora zająć się Dejoule. To będzie odpoczynek po pracy. Znów użyj tarczy Odbicia, idź na krawędź planszy, tak byś mógł ją zobaczyć. Teraz wyrzuć v jej stronę kilka Ostrzy. Jeżeli ich nie masz, użyj Pocisków Energii. Brak energii też nie jest problemem: stań na wschód, blisko drzwi do teleportu i poczekaj, aż energia ci się odnowi. Rzuć jeden lub dwa czary w tarczę Dejoule. Gdy zniknie, strzel jeszcze parę razy w Dejoule. Po kilku ciosach zginie na dobre.

Katedra w Avernus (Avernus' Cathedral)

Czary: brak
Przedmioty: Pożeracz Dusz
Trzecie Oko Azimuth
Machina Płynącego Czasu (Time streaming device)
6x Ancient Vile
4x Symbol Mocy
4x Serce Ciemności
1x Ostrza

Na zewnątrz uaktywnij kamień graniczny. Będziesz "dotelerpowany" do filarów, gdzie umieścisz oko przed filarem wymiaru (dimension pillar). Zostaniesz poproszony o odnalezienie króla Willendorfu Otmara. By zaliczyć tę misję, potrzebujesz przebrania szlachcica. Poleć do kamienia granicznego i pójdź na wschód. Po chwili przejdziesz przez dwa małe obozy. Nie ma tu nic ciekawego. Tylko krew. W pobliżu drugiego obozu (pomarańczowe płachty) jest jaskinia. Zwiedź ją (nie zapomnij o włączeniu kamienia granicznego).

Imię: Azimuth Strateg
Umiejscowienie: Katedra w Avernus
Rodzaj walki: Azimuth przywoła dwa demony, będzie atakować Cię piorunami enegii.
Szansa na sukces: Wpierw rzuć na siebie Odbicie, by jej bolty energii nie zabiły Cię. Teraz uzbrój się w Pożeracz Dusz i sprawdź, czy twój pasek magii jest całkowicie odnowiony. Nie rzucaj się na demony, jeżeli je zabijesz, Azimuth przywoła dwa kolejne. Teraz podejdź jak najbliżej Azimuth i jeden pełny pasek energii wystarczy, by pojedynczy cios powalił ją na ziemię. Jeżeli zrobiłeś to za wolno, przeteleportowała się w inne miejsce. Nie przekomarzaj się, tylko spróbuj powtórzyć całą czynność. Gdy padnie martwa, zajmij się demonami. Z nimi nie powinno być większych kłopotów.

Jaskinia Duchów (Spirit Cave)

Czary: Zagłada duszy
Przedmioty: 2x Pięcioksiąg Tarota
2x Symbol Mocy

2x Ostrza
2x Super Energia
1x Ancient Vile

Pojdz na południe i napij się z krwawej fontanny (znajduje się w jaskini). Da ci więcej siły (teraz możesz przesunąć szare kamienie). [illegible] na południe. Wpierw pójdź w prawo, [illegible] wejdź do jaskini. Powinna tam być kolejna jaskinia krwi. Idź kolejną drogą prowadzącą w prawo i wejdź do jaskini. Weź przedmioty. Zejdź i pójdź na lewo. Przekrocz wodę i weź przedmiot. Zachowaj południowy kierunek. Znajdziesz Księżycową Jaskinię i kamień graniczny.
Poleć do Willendorfu. Pójdź drogami na wschód, koło miasta, do jaskini, gdzie znajdziesz lepsze przebranie.

Jaskinia Iluzji (Cave of Illusion)

Czary Poprawione przebranie (Forma)
Przedmioty 1x Ancient Vile
1x Symbol Mocy
6x Ostrza
1x Serce Ciemności
2x Chrzcielnica Zepsucia

Z twoim nowym przebraniem możesz zwiedzić miasto Willendorf. Znajdziesz tu wiele użytecznych przedmiotów, lecz jeżeli czas nagli, pójdź w stronę wież umieszczonych na wschodzie i zachodzie Willendorfu i otwórz drzwi. Gdy już odwiedzisz króla, pójdź na południe i zejdź w tunele prowadzące do Elzevira, Tworzyciela Lalek.

Tunele Willendorfu (Tunnels of Willendorf)

Czary: brak
Przedmioty: 3x Ostrza
1x Pięcioksiąg Tarota
2x Implozja
1x Super Energia

Po dź na południe i użyj czaru Zagłada Duszy do [illegible] Strażników Przeznaczenia [illegible] dźwignię, by otworzyć drzwi. Teraz [illegible] się na północ. Gdy [illegible] na zewnątrz, po prostu idź. Uruchom kamień i wyjdź na północ. Teraz pozwiedzaj sobie miasteczko Stahlberg, po czym udaj się na północ.
Zmień kierunek na zachód. Użyj Zagłady Duszy, by przejąć kontrolę nad lalką i otwórz bramę. Teraz już możesz iść do Elzevira.



Dwór Twórcy Lalek (Dollmaker's Mansion)

Czary: brak
Przedmioty: Lalka Elzevira
1x Implozja
1x Serce Ciemności
1x Super Energia
1x Ancient Vile
2x Chrzcielnica Zepsucia

Wróć do Willendorfu i pójdź na salę tronową Otmara, zostaniesz automatycznie włączony w walkę. Musisz teraz walczyć z Armią Przeznaczenia. Jeżeli wcześniej chcesz poszukać sekretów miasta, zrób drugie nagranie przed odwiedzinami Otmara.
Walcz, walcz, walcz. Zostaniesz przeteleportowany.

Zostałeś rzucony 50 lat w przeszłość. Zabij wroga i obejrzyj filmik. Teraz idź na północ [illegible] do Stahlbergu. Zwiedź go - kilka przydatnych przedmiotów. Idź na północ. Przeszukaj budynki i dalej idź na północ. Zobaczysz fortecę Williama Sprawiedliwego. Wejdź

Imię Elzevir Tworzyciel Lalek
Umiejscowienie: Dworek Elzevira
Rodzaj walki: Jest bardzo podobny do stylu Azimuth, z tą różnicą, że Elzevir strzela strzałami i przywołuje lalki i misiaczki miast demonów.
Szansa na sukces: W ten sam sposób jak z Azimuth. Lecz tym razem będziesz musiał utracić dużo więcej energii niż podczas walki z Azimuth.

Forteca Williama Sprawiedliwego (William the Just's Stronghold)

Czary Brak
Przedmioty [illegible] Czasu
2x [illegible]
2x [illegible]
2x [illegible]
1x [illegible]
2x Ancient Vile
3x Implozja

Imię William Sprawiedliwy
Umiejscowienie Forteca Williama [illegible]
Rodzaj walki William jest jedny[illegible]
[illegible]

Szansa na sukces Ti. zaczynają się scho[illegible] czaru odbicia. A co z bronią? Fa[illegible] walczyć Pożeraczem Dusz, lecz pożeracz pożera także bardzo dużo energii. Już milszy jest Płomienny Miecz, ponieważ możesz używać magii. Gdy go pokonasz, wiązka strażników zaatakuje cię, lecz poodbijają się na Odbiciu (:)).

Forteca Williama Sprawiedliwego (czasy obecne)

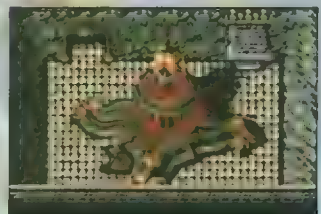
Czary: Brak
Przedmioty: 2x Ancient Vile
2x Super Energia
4x Serce Ciemności

Wyjdź na zewnątrz, pójdź na południe. Możesz znów zwiedzić miasto, jeżeli tylko chcesz. Wyjdź na południe. Zabijając Williama Sprawiedliwego zmieniłeś historię. Żyjesz w czasach "prześladowań" wampirów. Pójdź w kierunku rozruchów. Zobaczysz egzekucję Voradora. Zabij ludzi, którzy ośmielą się cię zaatakować. Odwiedź kolejny raz Mobiusa z wyroczni. Konwersacja doprowadzi do wskazania ważnego miejsca. Udaj się tam. Walcz z kreaturą Mobiusa z przeszłości. Później zawalcz z potworem z teraźniejszości. A na zakończenie zabij potwora w jego normalnej postaci. Po tych walkach ubij Mobiusa i zabierz mu klepsydrę. Zostaniesz przeniesiony do filarów - czeka cię finałowe starcie.
Pierwsza runda - Mortanius w swej typowej formie. Gdy go zniszczysz, dołączy się do Dark Enity. Weź Śmiertelny Kryształ Mortaniusa i Łuski Anarcrota.
Druga runda walki z Mortaniusem. Po ostatecznym zwycięstwie z Dark Entity...
...Pozwalasz, by świat Nosgothu został zgładzony albo
...Ratujesz świat Nosgothu.

Wybór należy do Ciebie...

Miejsca sekretne czekające cię w czasie wędrówki:

1. Świątynia światła - Przy wejściu pójdź w prawo i wstąp w południowo-wschodni róg. Ściana rozstąpi się, a ty dostaniesz Ancient Vile.
2. Świątynia światła - Pod koniec podziemi widzisz filar żarzący się na czerwono. Jest to przycisk który otwiera dwójkę drzwi.
3. Kuźnia Duchów - Na północny zachód od Wilczej Jaskini znajduje się jaskinia kuźni duchów, wejdź tam i pójdź do izby.
4. Cmentarz - Na wschód od małej kaplicy w pobliżu Mauzoleum możesz znaleźć Ostrza. Przybierz formę Łupina i przeskocz przez płot.
5. Cmentarz - Pójdź na południe i weź fiolkę krwi.
6. Mała kaplica - Leżą tam dwa kamienie na symbolach krwi. Przesuń je (potrzebujesz zwiększonej siły), a drzwi na południowym wschodzie otworzą się.
7. Kryjówka Nurpraptora - Po czterech testach, na pierwszym skrzyżowaniu pójdź na południe i pchnij dźwignię, która otworzy drzwi na zachód od skrzyżowania.
8. [illegible] Steinchencr'e - Podejdź do statuy czwororękiego demona i zniszcz ją.
9. Jaskinia Steinchen[illegible] Przeszukaj podziemia. Po prostu chodź dopóki nie usłyszysz dźwięku.
10. Na zachód od Vasserbhnde - Zniszcz kamień [illegible]
11. [illegible] zachód od Vasserbhnde [illegible]
12. [illegible] za łańcuch otwierający pierwsze drzwi. Tajne przejście zostanie uchylone...
13. Bastion Maleka - Gdy wejdziesz do bastionu, nadepnij na prawy przełącznik który otworzy znajdujące się z tej strony drzwi
14. Bastion Maleka - Po wejściu do sekretu 13 idź cały czas przed siebie, dopóki nie dojdziesz do pomieszczenia z czterema dźwigniami. Zmień położenie pierwszej i ostatniej, a drzwi otworzą się. Użyj dźwigni - nie będzie więcej ducho-gaurdów w bastionie.



15. Jaskinia na północ od Nachtolm - Użyj mgły, by przedostać się przez wodę i wejdź do jaskini. Zostaniesz przeteleportowany do jaskini z multum przedmiotów.
16. Południowy zachód od Vasserbhnde. Zmień się w mgłę i wyjdź na południe. Leć nad wodą na

Filary

[illegible] filary, musisz od pokonanego wziąć jakiś ważny przedmiot i [illegible] go naprzeciw Filaru. Tylko w ten sposób filary się odnowią.
Co i gdzie - filary:

Filar	Znak	Lokacja przedmiotu
Jaźni	Głowa Nurpraptora	Kryjówka Nurpraptora
Starcia	Hełm Maleka	Mroczny Raj
Energii	Płaszcz Dejoule	Mroczny Raj
Natury	Ozdoba Głowy Bane	Mroczny Raj
Wymiaru	Trzecie Oko Azimuth	Katedra w Avernus
Czasu	Klepsydra Morbiusa	Po śmierci Voradora
Stanów	Łuski Anarcrota	Przy Ostatnich Filarach
Śmierci	Śmiertelny Kryształ	Przy Filarach Śmierci
Równowagi	Brak	Gdy ukończysz grę

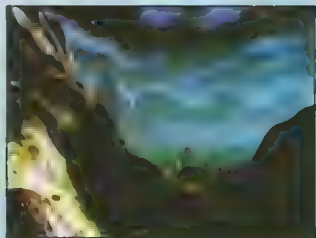
Filar Równowagi jest ostatnim filarem, który trzeba naprawić. Stanie się tak, gdy zabijesz Dark Enity.

Obrońcy filarów:

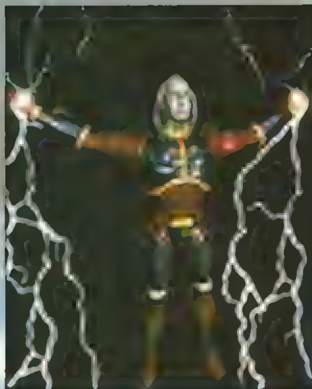
Imię: Mortanius
Rodzaj walki: Taki super potężny to on nie jest. Stoi w jednym miejscu i przywołuje martwiaki niższego stopnia jak szkielety i ghoule.
Szansa na sukces: Używaj odbicia (jak najczęściej) i atakuj Mortaniusa Pożeraczem Dusz lub Płomiennym Mieczem.

Imię: Mroczne Enity
Rodzaj walki: To coś do ataku używa swojego ciała. Rozkłada się na ziemi i po chwili znowu wstaje, by walczyć. Gdy podniesie się, znów zaatakuje cię swoim ciałem. Gdy trafi, zada bardzo dużo obrażeń.
Szansa na sukces: Już ostatni raz używasz Od[illegible] więc rób to często. Gdy Dark Enity wstaje, nie moze Cię traf[illegible] i Pożeracz Dusz będą najlepszymi środkami, by przezna[illegible] się dopełniło.

zachód. Znajdziesz Symbol Mocy i dwa inne przedmioty.
17. Las Termogent - Idź do kuźni duchów na północy.
18. Podziemia jaźn - Gdy wejdziesz do podziemi, udaj się na północ. Idź dopóki nie otrzymasz czaru Kontroli Umysłu. Wracaj, aż ujrzysz trzech czerwonych ludzi (czerwona zaraza dotrze wszędzie ;-)) z pałkami. Użyj Ostrz do zniszczenia dwóch, nad trzecim przejmij kontrolę. Pójdź i pchnij przełącznik. Wróć (cały czas kontrolując go) i weź przedmiot.
19. Podziemia jaźni - To samo co w punkcie 18, lecz idź na prawo (trzech gości z mieczami
20. Podziemia jaźni - Pójdź do lokacji, w której są czaszki na ścianie. Przejdź obok nich i pchnij przełącznik. Idź na prawo i skontroluj gościa, który tam stoi. Dalej, na północ, uniknij topora i weź Serce Ciemności.
21. Dworek Voradora - Przy drugim czerwonym trójkącie idź na wschód. Przejmij kontrolę nad ciałem cygana i przełącz przełącznik. Wróć do trójkąta jako Kain, a drzwi na lewo otworzą się.
22. Dworek Voradora - Po ukończeniu sekretu 21 wyjdź na południe przez otwarte drzwi. Walcz i zabij Wilkołaka, weź przedmioty i przekrocz drzwi w formie mgły. Weź Symbol Mocy.
23. Dworek Voradora - Tam, gdzie widzisz kolce (są tam również dwaj cyganie), na trzecim filarze znajduje się ukryty przycisk, otwierający drzwi na wschód (możesz je zobaczyć na głównej mapie).
24. Dworek Voradora - Przejdź przez drzwi otwarte w punkcie 23. Za kolejnymi drzwiami na lewo jest ukryty przycisk. Otwiera on drzwi na południowym wschodzie (znów spójrz na mapę).
25. Dworek Voradora - Gdy weźmiesz Zbroję Chaosu, skieruj się na północ. Jest tam ukryty przycisk w pobliżu filara. Przejmij kontrolę nad umysłem cygana i przekrocz ukryte drzwi.
26. Dworek Voradora - W dużym pomieszczeniu, gdzie znalazłeś czar Krwawej Łaźni, skieruj się na północ. Powinien tam być ukryty przycisk na ścianie na północy, który otworzy drzwi na zachód.
27. Dworek Voradora - Po punkcie 26 wyjdź przez drzwi na zachód. Wejdziesz do pomieszczenia z dwoma Ghulami i czterema posiłkami (ciała na łańcuchach). Jest tam kolejny przycisk, który odsłoni drzwi kolejne po przycisku z 26.
28. Dworek Voradora - Na swej drodze znajdziesz stare kroniki Voradora. Na prawo jest tajny przycisk, otwierający drzwi na południu.
29. Dworek Voradora Dokończenie sekretu 28. Przejmij kontrolę nad cyganem i idź cały czas na południe, na końcu wyjdź. W pomieszczeniu jest przycisk na lewo, który otworzy drzwi na lewo od kronik (28).
30. Dworek Voradora - W jadalni Voradora podejdź do północno-zachodniego narożnika i w formie mgły przekrocz ścianę.



31. Dworek Voradora - Cały czas w jadalni Voradora - przejdź przez drzwi na wschodzie. Zobaczysz za filarem zielone światło. Jest to ukryty przycisk.
32. Północny zachód od Uschtenheim - Tutaj masz ukrytą Implozję.
33. Północ od Uschtenheim - Idź na północ od sekretu 32, później na wschód używając formy Lupina. Znajdziesz tu dwa pięcioksięgi Tarota. Weź pierwszy z nich.
34. Północ od Uschtenheim - Weź drugi pięcioksiąg.
35. Jaskinia Lawy - Przejmij kontrolę nad gościem na północnym zachodzie i pociągnij za dźwignię.
36. Kaplica na południe od kaplicy - Gdy wejdziesz do kaplicy, znajdziesz teleport prowadzący do innej kaplicy.
37. Ziegstuhl - Wejdź do oberży, zabij ludzi, którzy cię zaatakują i zamień się w wilka. Za konturem zobaczysz czerwone światełko, które jest przyciskiem. Pchnij je - otworzą się drzwi prowadzące do pierwszej jaskini - kuźni. Byłeś tam, lecz jest to tajne przejście.
38. Miasto Avernus - W miejscu, gdzie spotkałeś szarego demona jest dom ze zniszczonymi drzwiami. Wejdź do domu w formie mgły. Są tam dwa szare demony i jedno Zwolnienie Czasu.
39. Miasto Avernus - Z przejścia 38. Idź na wschód, jest tam wyrwa w murze, następnym za drzwiami. Znów użyj formy mgły, by przejść przez mur. Z tego małego pomieszczenia wyjdź na południe. Jesteś w wielkim kanale. Na południowym zachodzie znajduje się Serce Ciemności.
40. Miasto Avernus - Z sekretu 39 widzisz kolejne schody prowadzące do kolejnego małego pomieszczenia z wyrwą w murze. Przejdź przez ścianę w formie mgły i zaopiekuj się przedmiotami.
41. Miasto Avernus - Znów z kanału, lecz tym razem opuść je południowymi drzwiami w formie mgły. W kolejnym kanale na wschodzie znajduje się Zwolnienie Czasu.
42. Miasto Avernus - Z tego kanału wyjdź schodami. Przejdź przez wyrwę (chyba wiesz, jak). Zabij czerwonego demona i weź Zwolnienie Czasu leżące na północy.



43. Katedra w Avernus - Przy zakończeniu katedry idź na wschód. W południowo-wschodnim rogu są drzwi do tajnej komnaty zawierającej dużo przedmiotów.
44. Wyspa śmierci - Pójdź w stronę domu mgieł i skręć na wschód do wody. Teraz przekrocz wodę w formie mgły i pójdź na zachód. Zobaczysz małą wyspę z teleporterem. Wróć tu, gdy księżyc będzie w pełni. Wtedy teleport rzuci Cię do Świątyni Węży - jej drzwi będą otwarte.
45. Świątynia Węży - W północno-wschodniej części dużego pomieszczenia z lodem na ziemi znaleźć można przycisk.
46. Świątynia Węży - To samo pomieszczenie, co wyżej, lecz róg północno-zachodni. Naciśnięcie obu przycisków otwiera drzwi w tym samym pomieszczeniu.
47. Świątynia Węży - W pomieszczeniu za drzwiami z 46, na środku jest statua węża, z pewnym tajnym przyciskiem.
48. Świątynia Węży - Z miejsca, którym wszedłeś do świątyni idź cały czas na południe. Później wejdź do pierwszego pomieszczenia na północy. Jest tam kolejna statua w prawym narożniku.
49. Świątynia Węży - To samo, co 48, lecz górny prawy narożnik.
50. Świątynia Węży - To samo, co 48 i 49, lecz w lewym górnym rogu. Naciśnięcie wszystkich trzech przełączników otwiera drzwi.
51. Świątynia Węży - Wyjdź z pomieszczenia 48 i skieruj się w prawo i trochę wyżej. Po lewej stronie masz przycisk.
52. Świątynia Węży - Po naciśnięciu przycisku w 51 pójdź na prawo i skontroluj umysł strażnika. Teraz pójdź na północ i naciśnij przycisk otwierający drzwi do teleportu.
53. Świątynia Węży - Wejdź w teleport, gdy jesteś strażnikiem. Na północy znajduje się przycisk.
54, 55, 56, 57, 58, 59. Świątynia Węży - To samo, lecz kolejne przyciski.
60. Świątynia Węży - Idź do pomieszczenia na środku. Użyj czaru kontroli umysłu na czarodzieju z lewej. Teraz pchnij przycisk na północy.
61. Świątynia Węży - Zrób czarodziejem na prawo te same rzeczy, co w punkcie 52.
62. Świątynia Węży - Wejdź w drzwi otwarte po wykonaniu punktów 52 i 53. Pójdź w lewo i skręć w pierwszy korytarz w prawo. Tam powinien być przycisk.
63. Świątynia Węży - To samo, co w 54, lecz pójdź w prawo i wejdź w pierwszy korytarz na lewo.
64. Kuźnia Duchów - Na północ od Steinchencroe jest Księżycowa Świątynia. W niej ukryta została Kuźnia Duchów.
65. Kuźnia Duchów - To samo, co 64, lecz tym razem Księżycowa Jaskinia jest na południu od Coorhagen.
66. Południe od wyjścia z Beguile - Tam znajduje się jaskinia z wieloma przedmiotami.
67. Południe od Beguile - Pchnij duże brązowe kamienie, po czym duży szary kamień. Na końcu jest parę Pięcioksięgów Tarota.
68. Wschód od Steinchencroe - Pchnij szary kamień i wyjdź na wschód.
69. Południe od Willendorfu - Przepraw się na wyspę w formie mgły. Są tam cztery Serca Ciemności i Magiczny Orb.
70. Na północny wschód - Na lewo od jaskini masz ścieżkę prowadzącą do obozu z purpurowymi nakryciami. Znajduje się tam parę Serc Ciemności.
71. Północ od wioski w pobliżu Willendorfu - Wejdź do domu. Znajdziesz tam teleport, który rzuci Cię do piątej Księżycowej Jaskini.
72. Kuźnia Duchów - Kontynuacja 71, przyciśnij przycisk, by otworzyć drzwi.
73. Kuźnia Duchów - Poleć do Mrocznego Raju w formie nietoperza. Z miejsca, w którym wylądujesz pójdź na południe. Cały czas idź. Na głównej mapie zobaczysz duży dom na południowym zachodzie. Gdy jest pełnia Księżyca, drzwi są otwarte. Prowadzą do jaskini zawierającej Kuźnię Duchów.
74. Jaskinia Piorunów - Poleć znów do Mrocznego Raju i wejdź do jaskini kawałek przed lądowiskiem. Gdy wyjdziesz z jaskini z drugiej strony, podejdź do kamienia granicznego. Trochę wyżej są kolejne drzwi, które otwierają się przy pełni Księżyca. W podziemiach za nimi znajdziesz czar Piorun.



75. Południowy zachód od dworu Elzevira - Idź na zachód, później na południe od dworu Elzevira. Zobaczysz Magiczny Orb i trochę przedmiotów.
76. Południe od dworu Elzevira - Z sekretu 75 skieruj się na południe. Zobaczysz kolejny Magiczny Orb i Serce Ciemności.
77. Południe od dworu Elzevira - Z sekretu 76 skieruj się kawałek na wschód, później na południe. Znajdziesz tam Krwawą Fiolkę i jeszcze jeden Magiczny Orb.
78. Wyspa na południe od dworu Elzevira - Na południe od dworu znajduje się mała wyspa pokryta lodem. Możesz tam znaleźć kilka użytecznych przedmiotów.
79. Zachód od Nachtolm - Wejdź do Księżycowej Jaskini, gdy księżyc będzie w pełni.
80. Zachód od Twierdzy Williama - Tak samo, jak w 79. W środku jest Kuźnia Duchów, która dostarczy Ci Pięcioksiąg Tarota.

Teraz pozostało mi już tylko życzyć ci dobrej nocy... kimkolwiek jesteś...

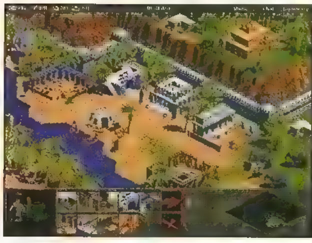
Opracowane przez FixXxeR'a z klanu Gangrel.

Age of Empires

PC Microsoft

Na pewno, grając w tę gierkę, przypominacie sobie Warcraft 2, Age of Empires jest po prostu jej potomkiem - stąd tak dużo podobieństw. Jak sobie poradzić, aby nie stresować się, gdy coś nie idzie nam budowanie i rozwijanie cywilizacji? Oto garść porad i uwag do tego specyficznego RTS-a "w czasie ekonomiczno-historycznym".

Budować jak najszybciej i jak najbardziej użyteczne budynki, zawsze być na czele postępu technicznego - oto główne zasady tej gry. Stwórz jednego chłopa, a w czasie, gdy będzie on powstawał, pierwszy z trzech chłopów (z tych, których już masz) w pobliżu jagód zbuduje spichlerz (a jeśli jest dużo wody, to port) i pójdzie poszukać jagód (lub porąbać drzewo i postawi trzy rybackie łódki); drugi zbuduje dom, ostatni porąbie drzewo. Kiedy już będziesz miał 20 chłopów, zaczną budować dla ciebie domy lub ścinać drzewa (jeśli masz port), lub zaopiekują się jedzeniem (gdy nie posiadasz portu). Kiedy tylko będziesz mógł, wykop komorę w pobliżu lasu do przechowywania 120 drew. Potem przejdź do następnej epoki (500 "jedzonka"), a wówczas będziesz mógł skorzystać z narzędzi. Zbuduj koszary i kilka domków. Wybuduj rynek, żeby powstały farmy. Aby przejść do epoki brązu, zafunduj koszary dla łuczników i jedną stadninę. Zwiadowcy na koniach pojadą poznawać okolice, a potem cały świat. Kiedy posiadasz dużo wody, buduj okręty - jeśli masz dużo ziemi, kontroluj surowce (szczególnie złoto):- Najpierw zajmij się drzewem: to ograniczone bogactwo jest niezbędne do budowy budynków i naprawdę konieczne, jeśli posiadasz flotę. Z tego powodu wyznacz przynajmniej trzech, czterech chłopów do każdego lasu z komorą w pobliżu, aby uniknąć niepotrzebnych przejazdów. Jeśli chcesz wykorzystać las jako naturalną przeszkodę, nie pozwól swoim chłopom go przekroczyć.



- Jeśli chodzi o jedzenie: Buduj farmy, najlepiej trzy, cztery wokół rynku i spichlerza. W tym czasie możesz łowić ryby (wymieniając drzewo za ryby). - jeśli nie masz innej możliwości, będziesz musiał zbierać jagody i polować na antylopy, ale najpierw musisz je zwabić.
- Kamień służy tylko do budowy murów, wieży i wspaniałości... Wyznacz jednego chłopa do jednego kamienia, kiedy zapewniłeś już sobie zapasy drzewa i jedzenia.
- Złoto jest potrzebne, aby przejść do epoki żelaza (800 złota), ale niestety jego zapasy są bardzo małe, więc, kiedy tylko znajdziesz jakieś surowce, wykupuj je i zbijaj na nich majątek.

Musisz zawsze mieć najlepsze upgrades (najbardziej rozwiniętą technologię) - do twojej dyspozycji są trzy ich rodzaje:
- Doskonalenie zasobów - rozpoczyna się od momentu wprowadzenia ich na rynek. Najlepiej zacznij od stolarstwa, potem zbuduj koło, które zwiększa szybkość pracy twoich chłopów i co się z tym wiąże - zasobów. Następnie oswajanie zwierząt na farmach i na koniec udoskonalenie kopalń złota. (Kopalnie kamieni są dla tych, którzy chcą budować cud świata lub dla tych, którzy mają szmal.)
- Udoskonalenie najlepszych jednostek (tych, które są główną siłą twojej cywilizacji). Jeśli chodzi o flotę: ulepszaj tylko okręty wojskowe. Uważaj jednak - Hetytom i Fenicjanom przydziel tylko proste triery, gdyż triery z katapultą są mniej wytrwałe i strzelają dwa razy wolniej...
- Ulepszanie walk możesz znaleźć w komorach do składowania i w siedzibach rządu. Wybieraj to odpowiednio do składu swojego wojska, ale zrób to szybko i do końca, bo to specjalizacja, która jest najbardziej pożyteczna.

Dla cywilizacji morskiej niezbędna jest balistyka.

Archeologia jest trudną sprawą, a nawet praktycznie nie do opanowania. Trzeba bronić wszystkich ruin, czym tylko możesz: wojskami, murami, wieżami, co jest bardzo trudne do wykonania.

- Będziesz musiał na samym początku wysłać zwiadowców i zebrać (albo ukraść te najmniej zabezpieczone) wszystkie relikty. Następnie w środku gry będziesz zmuszony zebrać te pozostałe (mam nadzieję, że nie zostało ich zbyt dużo, bo inaczej... nie, nie chcę być pesymistą, ale....). Wtedy możesz poświęcić swoje wojska, jeśli w ten sposób uda ci się odzyskać relikty. Kiedy osiągnąłeś to, czego pragnąłeś, wyślij wszystkie artefakty do jakiegoś ciemnego zakątka, gdzie wrogowie ich nie ukradną.

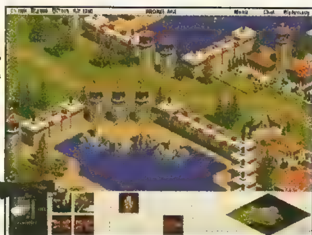
- Budowanie cudu jest rzeczą bardzo ciekawą. Najlepiej przygotować się do tego celu wybierając odpowiednią cywilizację (na przykład babilońską), zebrać kamienie i zdecydować się na pewne ulepszenia (szczególnie architektury). Uwaga - na początku budowy cudu zostanie to publiczne ogłoszone, więc spodziewaj się zainteresowania (raczej niezbyt miłego) twoich wrogów. Najlepiej wybrać róg mapy (jest to łatwiejsze do obrony), na wzgórzu (obrońcy będą wtedy skuteczniejsi) i poza zasięgiem okrętów wojennych wroga. Teraz trzeba działać szybko, muszą nad tym popracować wszyscy twoi chłopi, jednak ponieważ potrzebujesz obrońców, a masz prawo wyłącznie do 50 jednostek, możesz skorzystać tylko z 25. Kiedy już dzieło jest skończone, buduj dodatkowe mury obronne, aż do wyczerpania się zasobów kamienia i potem, aby mieć więcej żołnierzy, możesz zabić wszystkich swoich chłopów.. (no cóż, nie chodzi tutaj o harcerskie podchody, ale o sprawy najwyższej wagi...).

Najlepszy sposób aby wygrać, to nieustanny atak. Na początku gry musisz zdecydować się (w zależności od tego, czy w pobliżu masz dużo wody) na jakąś cywilizację, więc wiesz już, jakie jednostki będą ci najbardziej potrzebne. Najlepiej wyspecjalizuj dwie lub trzy jednostki.

Najpierw poszukaj wroga znajdującego się najbliżej, atakuj go kilkakrotnie, dopóki nie zwyciężysz, potem zaatakuj następnego wroga... Wykorzystaj też w tym celu tymczasowe traktaty pokojowe z sąsiadami. Uważaj jednak, aby sojusznik nie wsadził ci noża w plecy.

Podwój swoje budynki produkujące jednostki, aby mieć szybko dużą ilość żołnierzy i instaluj bazy w pobliżu pola bitwy, aby szybko otrzymać wsparcie. Tak jak w Warcraft 2, skoncentruj swoje jednostki na jednym obiekcie - wtedy szybciej zginą. Najpierw zlikwiduj wojska, następnie chłopów, potem wieże i domy. Ogólnie mówiąc - atakuj zasoby (chłopów, okręty rybackie, porty, komory składowania i spichlerze), aby destabilizować ekonomię przeciwnika. W ten sposób będzie coraz słabszy... Możesz jeszcze użyć techniki Blitzkrieg, czyli wysłać piechotę albo chłopów (dla cywilizacji Asyryjczyków, Czangów, Sumeryjczyków i Yamato), łuczników (dla Asyryjczyków i Hetytów), zwiadowców na koniach (dla Yamato) lub okręty zwiadowcze (dla Yamato, Hetytów, mieszkańców Minos i Greków), jeśli jest trochę zbyt... wilgotno...

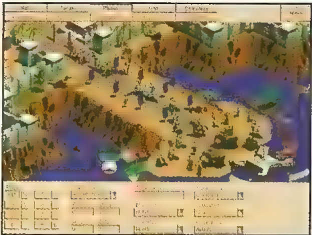
Najważniejszą rzeczą, jeśli chodzi o wojsko, jest odpowiedź na pytanie "czy mam słonie?" (600 punktów życia i mogą dużo zniszczyć). Jeśli jest ona pozytywna, wykorzystaj je jako główną siłę swoich wojsk. Jeśli nie, to dowiedz się, jak je zdobyć (katapultami lub przy pomocy hoplitów, albo ciężką kawalerią). Dobre wojska będą miały przeciw słoniom odpowiednią broń (słonie, Hoplici, katapulty, ciężka kawaleria) i szybką, lekką jednostkę przeciwko kapłanom i katapultom. W dodatku możesz jeszcze mieć katapulty, jeśli chcesz zniszczyć kilka murów, i machiny oblężnicze, gdy chcesz bronić wybrzeża, a nie masz już floty wojennej.



Jednak istnieje kilka jednostek, które są samowystarczalne: łucznicy na słoniach lub ciężka kawaleria, triery. Jeśli możesz zbudować te jednostki, to zrób to, a będziesz miał przewagę w 80 przypadkach na sto.

Jeśli grozi ci atak, przygotuj dobrą obronę (lub atak...).

- Mury: stopują niespodziewane ataki, umożliwiając jednocześnie bombardowanie w wroga najprzeróżniejszymi przedmiotami. Zawsze zostaw kilka przejść.
- Wieże zużywają prawie wszystkie kamienie, ale są wytrwałe i nie ma tu ograniczenia ludności. Najlepiej jest je umieścić za murami.
- Musisz mieć kilka maszyn oblężniczych oraz szybkie jednostki, które będą wyruszać, aby zlikwidować katapulty i kapłanów. Zabawne byłoby również mieć kilku kapłanów za murami.



- Przeciwko szalonym słoniom trzeba działać w dwóch aktach: strzelać do nich z daleka, a następnie wysłać na nie ciężkie jednostki (hoplitów lub ciężką kawalerię). Uwaga - jednak katapulty wroga są cztery razy skuteczniejsze od jego słoni.

Oczywiście zdrajdcy też będą zadowoleni - po enter kliknij:

- COINAGE - 1000 monety ze złota
- PEPPERONI PIZZA - 1000 żarcia
- QUARRY - 1000 kamienie
- WOODSTOCK - 1000 drzewa
- DIEDIEDIE - wspólna śmierć
- REVEAL MAP - pokaże mapę
- NO FOG - bez mgły
- STEROIDS - wszystkie jednostki i wszystkie upgrade'y

Ostatnia rada:

Jeśli jesteś bliski przegranej, weź jak najwięcej ludzi i uciekaj, aby budować nową osadę, gdzieś dalej. Powodzenia!!!

Lomig



GREEK EXPANSION

Archimedean Dynasty



BlueByte

Część pierwsza - Basen Argentyński (Argentine Basin)

Magellan

Na samym początku otrzymasz wiadomość od Perry'ego LaSalle, mówiącą o tym, że El Topo - twój szef - będzie do ciebie za małą chwilkę dzwonił. Pokręć się dookoła, pogadaj z kilkoma osobami dopóki El Topo nie zadzwoni. Poleci ci kopnąć się do bazy Vespucci i zabrać stamtąd Perry'ego LaSalle. Z przesyłką musisz się udać do kryjówki szefa (El Topo's Asylum).

Vespucci

Wybierz się do bazy Vespucci, zabierz na pokład Perry'ego. Pamiętaj, kiedy już tam będziesz, aby pogadać z kim tylko się da. Miej jednakże na uwadze jeden prosty fakt - to, jak traktujesz ludzi, odbije się na twojej późniejszej karierze. Jeśli kogoś rozzłościsz, może on o tym powiedzieć swoim znajomym tudzież przyjaciołom, a to z kolei niezbyt pozytywnie wpłynie na przyszłe zlecenia. Przed wyruszeniem do Kryjówki Szefa odwiedź Sprzedawcę Broni (Arms Dealer) i podrasuj swoje sensory - te, które masz obecnie nie są w stanie rozpoznać, kto swój, a kto obcy, dopóki nie poczujesz pierwszego strzału na własnej skórze!!!

Misja - Atak:

Po drodze do Kryjówki Szefa ktoś zaatakuje twój statek. Ta walka jest w sumie tak prosta, na jaką wygląda: gościu jest dokładnie przed tobą. Zbliż się do niego, tak aby mieć z nim kontakt wzrokowy. Włącz namierzanie i walnij ze wszystkich dział na pokładzie. Jako że znalazł się samotnie w nieodpowiednim miejscu, nie powinieneś mieć z tym najmniejszych trudności.

Kryjówka Szefa

Zaraz po zadokowaniu w Kryjówce idź pogadać ze swoim pracodawcą - El Topo. Da ci następne zadanie. Wymaga ono oczyszczenia z odpadków i gruzu z dwóch punktów nawigacyjnych. Aha, nie zapomnij i tutaj odwiedzić Faceta Od Uzbrojenia, by podreperować wszelkie uszkodzenia swojego wehikułu (pochodzące z poprzedniej potyczki - nie wierzę, że nie oberwałeś ani razu). A teraz z czystym kontem rozpoczynasz misję.

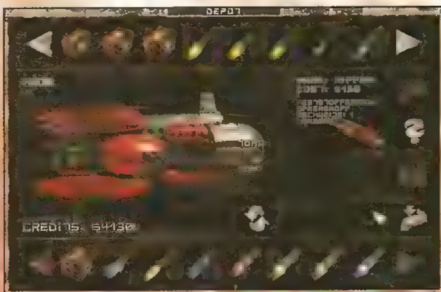
Misja - Usuwanie Odpadków:
W punkcie nawigacyjnym A (NAV A) usuń z działek wszystkie śmieci. Podczas niszczenia odpadków pokaże się Anarcho, zrób tak jak kazał Szef i nakarm nim rybki. Teraz do punktu „B" i znów czyszczenie - spotkasz tam zresztą kolejnego zwiadowcę z niecnymi zamiarami, którego także wypada się oczywiście pozbyć. Punkt „C" też posiada swojego „mieszkańca" - straszliwa plaga tego jakże miłego zakątka. Wykończ go. Misja wykonana. Na koniec mała wskazówka jak walczyć: po załapaniu celu przez radar wyświetlacz pokaże ci zasięg broni przeciwnika. Zwracając na to uwagę możesz trzymać się poza jego zasięgiem nie wychodząc z zasięgu swojego działka: to jest jeden z ważniejszych powodów ulepszania swojego ekwipunku gdy tylko nowinki pojawią się w sklepie.

Kryjówka Szefa po raz drugi

Po powrocie pogadaj z El Topo, nie zapomnij naprawić statku i dokupić lepszych gadżetów; zaopatrz się w torpedy. Postaraj się także nie wydać całej forsy, przyda się na później - im więcej zaoszczędzisz teraz, tym lepiej twa łódka zostanie uzbrojona w perspektywie nieco bardziej odległej. Ale bez przesady, w końcu najpierw trzeba przeżyć dzień dzisiejszy.

Misja - Patrolowanie okolic Kryjówki:

Z punktu NAV A zostaniesz wysłany do punktu NAV B, zniszcz wszelkich wrogów, jakich napotkasz w drodze do NAV C. Gdy tylko tam dotrzesz, skieruj się od razu na północ - napotkasz trzy stateczki - zniszcz każdego, kto im zagraża. Spod NAV D zostaniesz odwołany do NAV E, gdyż dopóki w punkcie „D" jest baza Anarcho, nie możesz niczego zrobić w pojedynkę. Przy NAV E spotkasz jeszcze dwie jednostki przysłane przez El Topo. Zgodnie z instrukcjami wróćcie razem do NAV D i poślijcie Bazę Anarcho do piachu. Nad bazą będziesz musiał odnaleźć przekaźniki łączności - w jednym z budynków znajduje się Centrum Łączności, ale aby je odnaleźć, będziesz się musiał lokować na wszystkich pobliskich budynkach i z odległości ...dziestu metrów [illegible] porastających piszczy. Gdy odnajdziesz tą właściwą kupę złomu, poślij jej, co tylko masz najbardziej rozrywkowego, a później, z poczuciem dobrze spełnionego obowiązku, wracaj na z góry upatrzone pozycje.



Kryjówka Szefa po raz trzeci

Wróć z powrotem do Kryjówki. Pogadaj z El Topo. Wygląda na to, że czas wrócić do Vespucci. Tym razem masz siłą odwieść małą flotę Anarcho od planów zniszczeniem tej bazy. Nie zapomnij o naprawie i uzbrojeniu!!!

Misja - Obrona Vespucci:

Przy NAV A odnajdziesz statki - podążaj za nimi aż nie każą ci popłynąć do następnego NAV'a. W czasie podróży kilku Anarcho będzie próbowało zniszczyć twoich znajomych, w czym wypadałoby zresztą nieproszonym gościom jak najskuteczniej przeszkodzić. W punkcie NAV B zastaniesz jeszcze kilku dodatkowych zwiadowców, czołg i (najprawdopodobniej) bombowiec. Ze zwiadowcami pójdzie ci łatwo - w końcu nie pierwszy raz je rozwalasz. Nieco więcej zachodu wymaga podwodny pełzacz z dużym działem - jego jedyne słabsze miejsce znajduje się w tylnej półsferze, ale ze względu na dzikie manewry czeka cię niejedno do niego podejście, no, chyba że chcesz wejść w bliższy kontakt z jego działkiem; taktyka walki z doskoku jest w tym wypadku jak najbardziej na miejscu. Uważaj także na równie niemiły Bombowiec. Jest on po pierwsze bardzo wytrzymały, a po drugie ma parę niezbyt przyjaznych, samonaprowadzających się wieżyczek. Jest to zresztą pierwsza podwodna łódka, na której wypróbowanie siły swych torped wydaje się już na pierwszy rzut oka koniecznością. Podobnie jak Czołg, najbezpieczniej jest go atakować z tylnej półsfery, ale na znalezienie martwego pola ostrzału nie ma niestety co za bardzo liczyć.

Vespucci

W bazie skontaktuje się z tobą El Topo, zlecając kolejną misję. Masz się udać do Entropoint II, ale właściwie aż tak to ci się chyba nie spieszy... Tym bardziej, że nic nie stoi na przeszkodzie, by wykonać cały szereg misji prywatnych - wprawdzie nie są one obowiązkowe, ale za to wpływają w sposób raczej zbawienny na stan twego niezbyt wielkiego budżetu. Jeśli więc na forsie nie śpisz, to pogadaj z każdym, kogo tylko spotkasz (rób tak zresztą, o ile cię pamięć nie zawiedzie, na każdym kroku - szkoda w końcu stracić jakąś okazję) i przenieś się do Atacama City, gdzie znowu wypadałoby porozmawiać z kim tylko się da. Dzięki takiemu zapałowi w strzępieniu własnego języka kilka osób będzie miało dla ciebie całkiem przyjemne zlecenia.

Atacama City

Gdy już dotrzesz do Atacama, pogadaj ze wszystkimi starymi znajomymi - a nowych możesz w końcu pozyskać, co ci szkodzi? Może otrzymasz jakąś niezłą misję? Uzupełnij amunicję, podreperuj statek i weź kurs na Scavenger.

Scavenger

W Scavenger wypadałoby się udać do Fullera przebywającego zazwyczaj w Świetlicy (Garcia's Lounge) - po drodze starym sposobem zaczepiaj wszystkie napotkane osoby. W większości wypadków warto przystać na każde praktycznie zadanie, jeśli tylko jest ono w zasięgu możliwości naszych oraz naszej łodki. Po ewentualnych przygodach wróć z powrotem do Atacama City.

Atacama City

Goszcząc ponownie w tym przemiłym ustroniu poświęć dłuższą chwilkę na odnowienie starych znajomości tudzież zawarcie nowych. Po załatwieniu wszelkich grzeczności oraz przetrawieniu nowej porcji informacji udaj się do Lima I.

Lima I

Na miejscu pogadaj z Vasquezem - będzie miał dla ciebie całkiem interesującą propozycję misji pobocznej, którą wypada, rzecz jasna, zaakceptować. Po powrocie z kolejnego dobrze wykonanego zadania udaj się ponownie do Atacama City, by odnaleźć Chrisa Kruegara. Gdy już skończysz tę niewątpliwie wielce zajmującą z nim rozmowę, znajdziesz się w Galapagos. Po wymianie ostatnich grzeczności poświęć kolejne cenne minuty swego żywota na pogadanki ze wszystkimi obecnymi w bazie przedstawicielami Homo Sapiens, a następnie weź kurs na Mockturtule II.



Mockturtule II

Na miejscu masz okazję wykonać kolejne prywatne zlecenie. Po jego zakończeniu (jeśli się go oczywiście podejmiesz, co wydaje się zresztą krokiem bardzo rozsądnym) udaj się do Mockturtule I.

Mockturtle I

Skoro już tu jesteś, to pogadaj sobie z Ivanem Kingiem. Następnie jak najszybciej udaj się do Styx, gdzie wypadałoby zdać Kruegarowi jak najpełniejszą relację ze spotkania z Kingiem. Nawiąż rozmowę z każdym z obecnych w bazie, a poza tym upewnij się, że naprawiłeś i dozbroiłeś statek. Pora opuścić dok i rozpocząć misję.
Misja - Pozorowany atak na STYX:
Udaj się do punktu NAV A i zlikwiduj dwa wrogie obiekty. Przenieś się, a właściwie przepłyń do NAV B i zwiąż walką wroga aż do momentu pojawienia się na ekranie komunikatu zezwalającego na użycie auto-pilota. Tak naprawdę w misji tej nie jest ważne ile wrażych statków zniszczysz, byleby tylko były przez odpowiednio długi okres czasu zajęte czymś innym niż sianiem destrukcji. Po tej misji Kruegar sam się z tobą skontaktuje. Zbierz podziękowania, wyklep błotniki tudzież załataj koła ratunkowe i udaj się na spotkanie z Kruegarem na Posejdonie.

Posejdon

Jeszcze raz pogadaj z Kruegarem, a po przedstawieniu przez niego nowej, niezbyt zresztą tak na marginesie ciekawej, sytuacji taktycznej popędź do doków, zajmij miejsce w kokpicie i rozpocznij misję - zresztą i tak nie masz większego wyboru...

Misja - Zemsta Króla Anarcho:

Najszybciej jak potrafisz znajdź sobie kryjówkę przed wrogim bombowcem, gdyż jego torpedy mogą ciebie bardzo łatwo z dalszej rozgrywki usunąć, a szkoda byłoby zaczynać tę misję od nowa tudzież kończyć na dnie jako durszlak o nieco ekscentrycznej budowie. Utrzymuj taki stan przez okres czasu wystarczający do przybycia posiłków, a później skieruj się jak najszybciej do NAV A. Tam wspomniany bombowiec wypadałoby w końcu zlikwidować - po co ma się biedactwo dłużej pałętać po morzach.

Posejdon - po bitwie

Wróć na Posejdona, po raz kolejny porozmawiaj z Kruegarem. Kiedy każe ci się zrelaksować, skorzystaj z chwili wolnego i doglądnij swojego okrętu: ponaprawiaj szkody, załaduj broń - inaczej cóż to byłby za relaks, gdyby wierny towarzysz powoli nabierał wody - a po skończonej zabawie w mechanika udaj się z powrotem do pokojów załogi, by ponownie pozamieniać z Kruegarem parę słów.

Części Druga - Federacja Atlantycka (Atlantic Federation)

Neopolis

Po bardziej lub mniej przyjemnej podróży do Neopolis udaj się w kierunku pokoju spotkań, by się co nieco rozmówić z niejakim Franco Farellim, po czym skieruj się na Jules I. Po dotarciu na miejsce pogadaj z Kross, a następnie, już w dokach, zre-



peruj swój statek. Nie zapomnij uzbroić się po zęby, uszy tudzież łysinę - co wyżej - przed następną misją. Jest diablo trudna, więc uważaj na siebie - i przygotuj się na wielce prawdopodobną powtórkę...

Misja - Piraci w Kanionie Gibbsa:

Po osiągnięciu NAV A zejdź w głąb kanionu i wyłącz silniki - dzięki zaczynającemu się niedaleko podwodnemu prądowi powinno ci się udać wpłynąć do bazy piratów praktycznie niezauważenie. Dopiero po wypłynięciu z niego odpal ponownie silniki - jak najszybciej zresztą, bo wieżyczki zbyt długo bezczynne nie będą. Odszukaj zbiorniki paliwa, wśród nich znajdzie się i zbiornik systemu Helinox. Kiedy się go już pozbędziesz, z resztą powinno się „automagicznie" stać dokładnie tak samo. Po małej demolce podążaj wzdłuż rur aż do jednostki kontroli. Zniszcz ją (mała, lecz dość cenna podpowiedź: postaraj się zachować specjalnie dla niej kilka malutkich torped) - powinieneś zrobić to jak najszybciej, nie ma czasu na podziwianie widoczków! Jeśli to możliwe, postaraj się dodatkowo zająć taką pozycję ponad obiektem zainteresowania, by znajdujące się wokoło niego wieżyczki obronne nie mogły cię zlokalizować, a tym samym rozpocząć swojego niezbyt miłego ostrzału - zadanie będzie dzięki temu duuużo prostsze...

Neopolis - ponownie

Skieruj się ponownie do Neopolis, odwiedź tam Franco Farelli'ego oraz generała Coxa. Porozmawiaj też (jak zwykle zresztą...) z każdym, kogo spotkasz. Ponownie nadarzy się okazja do zarobienia kilku kredytów na boku. Porozmawiaj z kimś, kto wie wiele interesujących rzeczy o Moghach, a następnie zdaj z tej rozmowy relację spotkanemu wcześniej generałowi Coxowi.

Deepdraft II

Skieruj swą łódź do Deeprdraft II i porozmawiaj z Admirałem. Po pogawędce opuść dok, by udać się na Seacore - czeka tam na ciebie kapitan Bullock. Jak zwykle, poza nim samym, pogadaj jeszcze z kim tylko się da. Wróć do pokoju załogi i pogadaj z Franklinem, a po wymienieniu uprzejmości skieruj się w stronę doków, pora bowiem na rozpoczęcie kolejnej misji.
Misja - Atak na Frachtowiec Isztar:
Skieruj się do NAV A i zidentyfikuj interesujący cię obiekt, czyli tytułowy Isztar (pozwolę sobie przypomnieć, że aby coś zidentyfikować, wypada się do podejrzanego obiektu zbliżyć na odległość co najwyżej trzydziestu metrów). Po wykonaniu pierwszej części zadania wycofaj się do NAV B, by zająć się eskortą własnych bombowców. Trzymaj wra-



żych najemników w szachu dopóki twoje ciężkie jednostki wsparcia strategicznego nie wywiążą się ze swojej części umowy. Gdy frachtowiec będzie już w stanie raczej kiepskim, miej oko na jego kapitana - kiedy spróbuje nawiać, udaj się za nim w pogoń, a po paru celnych strzałach zrezygnuje ze swego niegodnego zachowania.

Scranager

Gdy już dotrzesz do Scranger, jak zwykle ze wszystkimi pogadaj - zwłaszcza z Kucharzem (Brewmaster). Znowu nadarza się okazja do wykonania paru misji pobocznych, zaakceptuj je jeśli chcesz, bądź nie najlepiej stoisz z kasą. Następną w kolejności misję obowiązkową, opisaną zresztą poniżej, otrzymasz od Franklina.
Misja - Agent ENTROX na Limbo:
Popłyń jak najszybciej do punktu oznaczonego NAV B, by zwrócić na siebie uwagę wroga - powinien zacząć cię ścigać, wycofaj się więc z powrotem do NAV A. Tam zwiąż przeciwników walką, powinieneś otrzymać od swoich wieżyczek bardzo przydatne w obecnie zaistniałej sytuacji wsparcie.

Scranager - po bitwie

Po pomyślnym ukończeniu poprzedniej misji jeszcze raz skontaktuj się z poznanym wcześniej Kucharzem, próbując pozyskać jego osobę do pomocy w odnalezieniu kapitana Sorrow. Kiedy już w końcu porozmawiasz z Sorrowem, użyj informacji, którą przekazał ci wcześniej Kucharz - przekona go to do zabrania się na twój statek. Jeśli źle pokierujesz rozmową i facet ci odmówi, nie martw się - stracisz jedynie trochę szmalu oferowanego wcześniej przez Bullocka (choć jest to prawdziwe kupsko kredytów, trochę ich szkoda).

Seacore

Wróć tutaj, by porozmawiać z Bullockiem. Przy okazji wpłączesz się w kolejne miłe zadanie z gatunku tych obowiązkowych.
Misja - Zniszczenie śluzy:
Musisz wyeliminować generator ASAP. Najlepiej zignorować wszystkich przeciwników i popłynąć jak najszybciej wprost do NAV A, tam odszukać generator i wymieszać jego wnętrzności z otaczającą go słoną wodą. Po skończonej zabawie musisz spotkać w NAV B bombowiec przechwytujący - razem z nim przepłyń do NAV C, by wspólnie usunąć wszelkie znajdujące się w pobliżu tego punktu wieżyczki. Eskortuj sabotażystę do momentu, gdy pozytywnie ukończy swoją misję. Staraj się pozostawać przez cały czas bardzo blisko niego i odganiać ewentualnych natrętów.

Seacore - part two

Po wybuchu bazy piratów kłopoty z nimi się niestety nie kończą, musisz bowiem ochraniać Seacore przed zemstą ich niedobitków. Zadokuj, dokonaj niezbędnych napraw, uzupełnij uzbrojenie i w drogę.

Misja - Pomoc Seacore

Na początku pozostań blisko NAV A - musisz zniszczyć wszystkich wrogów, których napotkasz w jego pobliżu. Później takie samo zadanie oczekuje na ciebie w dwóch kolejnych punktach nawigacyjnych: NAV B i NAV C. Po rozprawieniu się z trzema ich falami udaj się do NAV E, a stamtąd, razem z potrzebującym osłony bombowcem, do punktu NAV D.

Seacore - part three

Po walce udaj się na zasłużony odpoczynek na Seacore. Porozmawiaj z Bullockiem - udacie się w drogę na Ocean Indyjski. We Floating Bombay wypada oczywiście ze wszystkimi pogadać. Weź także wszystkie misje, jakie ci zaproponują. Udaj się do New Babel, a na miejscu spotkaj się z Yallah Rangon. Później pogadaj także ze wszystkimi pozostałymi osobami tam się znajdującymi. Udaj się na Star of Bengalia. Pogadaj z Yallah Ranon jak tylko przybędziesz - misja już na ciebie czeka.
Misja - Patrol dookoła Star of Bengalia
Patroluj wody dookoła NAV B, a następnie udaj się do NAV C, by zbadać znajdujący się tam sparaliżowany statek zwiadowczy. Ostrożnie - morze wokoło aż roi się od niezbyt przyjaźnie nastawionych osobników! Po pokazaniu im swoich niewątpliwie dość poważnych racji wróć do NAV A - ktoś chce się niestety niezbyt kulturalnie zaopiekować twoim obecnym domem.



Star of Bengalia

Po skończonej misji powróć na Star of Bengalia, pogadaj z Yallah Ragon, a następnie podreperuj swój okręt, weź też wszystkie możliwe ulepszenia - czeka kolejne zadanie.
Misja - Ochrona Transportu Gazu Oddechowego:
Spotkaj się z dywizjonem wsparcia i podążaj za nim na miejsce randez vous z transportem gazu. Twoim głównym zadaniem jest upewnienie się, że dotrze do miejsca przeznaczenia w jednym kawałku. Kiedy dziwnie wyglądające statki zaatakują, zaczekaj na resztę swoich - powinni się zająć ich unieszkodliwieniem. Sam strzelaj do nich najlepiej w momencie, gdy będą już sparaliżowane.



Star of Bengalia - po misji

Po skończonej walce wróć na Star of Bengalia i porozmawiaj z Yallah. Przenieś się na Ajanta II, porozmawiaj z Admirałem Peacockiem. Na następną misję musisz wziąć torpedy typu „Flash Shark" - jak najwięcej, zrezygnuj ze wszystkich pozostałych, a jeśli możesz, dokup nawet lepsze wyrzutnie, gdyż w czasie nadchodzących potyczek będziesz ich potrzebował naprawdę sporo.
Misja - Abordaż Biont Scouta:
Jak najszybciej przepłyń do NAV B i zacznij posyłać w tajemniczego Bionta dopiero co zakupione Migające Rekiny („Flash Shark") dopóki nie zostanie sparaliżowany. Potem chroń specjalistów podczas przeprowadzanego przez nich badania obiektu, a po skończonych oględzinach odstaw ich do NAV A. Odeprzyj atakujące Bionty - mała podpowiedź: jeśli będziesz paraliżować Bionta torpedami, to przed ich odpaleniem podejdź możliwie blisko - szkoda na darmo opróżniać swoje wyrzutnie z tak cennego ładunku.

Ajanta I

Po skończonej misji udaj się do Ajanty I. Po przybyciu skontaktuj się w zniszczonym hallu z Admirałem Peacockiem. Następnie skieruj się z powrotem na Polara. Spotkasz tam czekającego na ciebie El Topo (chyba go pamiętasz - to twój szef) - po wymianie grzeczności skontaktuj się ponownie z Admirałem Peacockiem.

Część Trzecia - Strefa Tornada (Tornado Zone)

Machina Antarctica

W Machina Antarctica, by rozpocząć kolejną misję, musisz pogadać ze wszystkimi obecnymi na niej i skorymi do wymiany informacji osobnikami.
Misja - Atak na Belligshausen:
Misja ta należy do tych z gatunku trudnych i to nawet bardzo, więc pancerz wypada młotkiem odpukać, amunicję na pokład załadować, ciepłą myckę na głowę założyć i do boju ruszyć. Zdejmij wszystkie statki zwiadowcze atakujące zbiorniki gazu. Odszukaj bombowiec dowodzenia i poślij go do piachu. Później zniszcz także i resztę Anarcho.

Machina Antarctica - po bitwie

Po powrocie na Machina Antarctica spędź nieco czasu na rozmowie z Barhelmem, później zawiń do Little Paris. Tam pogadaj z żebrakiem i resztą ludzi. Udaj się na Entropoint III, a stamtąd, po sprawdzeniu dokumentów - na Entopoint V. Po przybyciu na miejsce udaj się na Big Fat Mama. Pogadaj ze wszystkimi osobami. Musisz zebrać jak najwięcej informacji, więc nie próżnuj, tym bardziej że w dokach czeka już kolejna misja.
Misja - Atak na Blue Hawaii:
W punkcie NAV A zaczekaj na statki wrogów, a potem wprowadź je w pole minowe. Jeden z nich będzie próbował salwować się ucieczką - popłyń za nim i gdy nadarzy się okazja, zidentyfikuj wrogi frachtowiec. Wróć na Blue Hawaii. W punkcie NAV B spotkasz pozostałych obrońców bazy, wspólnie będziecie musieli odeprzeć atak czołgów - najlepiej w tego typu akcjach sprawiają się bomby kasetowe (Cluster Bombs), w które wypadałoby się wcześniej dobrze zaopatrzyć. Po czołgach pora na zajęcie się wrażymi bombowcami. Po walce na autopilocie wybierz Deepdrift.

Deepdrift

Po przybyciu na miejsce pogadaj z Santiago oraz resztą ferajny i wróć na Grubą Mamuśkę (Big Fat Mama). Tam będziesz miał ponownie przyjemność spędzenia czasu na pogawędce z Santiago, po skończeniu której wróć do Deepdrift. Zabierz stamtąd Fritza Rasmussena - chce się dostać do Mole.
Misja - Gotcha:
Jedyny z nią problem to to, że musisz wykończyć wszystkich wrogów ekstremalnie szybko - nie żałuj więc sobie i posyłaj im w zadki torpedy. Jako że rezydują w okolicy NAV A, skieruj się w tamtą stronę i nie każ zgłodniałym rybkom zbyt długo na amciu czekać.



Mole

Na Mole poszukaj Colosimo i porozmawiaj z nim o ataku na Big Fat Mama.
Misja - Atak na Big Fat Mama:
Udaj się do punktu NAV A, wyeliminuj strażników i ich eskortę, a następnie wykończ wszystkie transportowce z bronią. Po wykonaniu pierwszej części zadania razem z towarzyszącym ci dywizjonem wsparcia popłyń do NAV C, by usunąć z oceanu resztę znajdujących się tam strażników. Wróć do Mole.

Mole - po raz drugi

Weź od Colosimo 5000 kredytów i wydaj je na jak najlepsze „doposażenie" swojego okrętu - nadchodzą bowiem ciężkie czasy.
Misja - Przejęcie Big Fat Mama
Podążaj cały czas za bombowcem - oczyść mu zagradzające dostęp do Big Fat Mamy pole minowe. Później jeszcze tylko chwila zabawy w niańkę, w czasie gdy jego załoga bawi się w abordaż Big Fat Mamy, i już można się zająć pozostałymi przy życiu strażnikami. Gdy już spoczną w spokoju, wróć na Mole.

Mole - po raz trzeci

Zreperuj swój statek, dozbrój się i weź Santiago.
Misja - Koniec Santiago:
Zadanie to jest nie tylko bardzo łatwe ale i - co nieczęsto się zdarza - niezmiernie opłacalne. Ot po prostu wyeliminuj strażników i wyślij Santiago w Otchłań gdzie i tak powinien się znaleźć już dawno temu. Wróć na Mole.

Mole - po raz czwarty

Po rozmowie z Colosimo, dla której tu zresztą głównie jesteś, musisz jeszcze zamienić parę słów z generałem Coxem na Tritonie. A później już tylko zdrowy truchcik do doków, by zaopiekować się niegrzecznym Willy Boy'em.
Misja - Patrol dookoła Big Fat Mama:
W punkcie NAV A powstrzymaj ludzi Willy'ego przed zniszczeniem pełzaczy. Kiedy rozpocznie się atak z południa, pozostań jak najbliżej Big Fat Mamy i zniszcz wszystkie bombowce, które zechcą się przedostać w jej pobliże. Bardzo ważne jest, by żadnemu z atakujących się to nie udało, gdyż przejęcie Grubej Mamuśki nie zajmie im zbyt wiele czasu, a w czasie walki z innymi łatwo takiego jednego z drugim delikwenta przeoczyć. Gdy już wszystkie bombowce legną na dnie, zajmij się pozostałymi atakującymi statkami Willy Boy'a, a następnie powróć na Tritona.

Triton

Pogadaj tutaj z każdym, kto tylko jest do takich poufałości skory. Później zajrzyj do sklepu, uzupełnij amunicję, wymień uzbrojenie - sam zresztą wiesz najlepiej, czego ci teraz najbardziej potrzeba - i na misję.
Misja - Oblężenie Avalonu:



Udaj się wzdłuż kanionu biegnącego na północny wschód aż do miejsca postoju transportowca. Musisz go zidentyfikować, a później już na spokojnie zająć się jego eskortą, a gdy nikt ci nie będzie przeszkadzał, również nim samym. Po walce przepłyń do NAV A - w odległości trzystu metrów w linii prostej od tego punktu znajdziesz jednego szalonego Mogha, którym z dobrego serca wypada się zaopiekować...

Część Czwarta - Unia Klanów (Clans Union) Unia Klanów

Avalon

Po misji udaj się do Avalon i porozmawiaj ze wszystkimi obecnymi. Oddokuj i rozpocznij misję.

Misja - Bitwa Mogh:

W punkcie NAV A zniszcz podczas obrony Frachtowca wszystkie atakujące go statki Moghów. Pospiesz się do NAV B i zniszcz centrum operacyjne tak szybko jak potrafisz. W punkcie NAV C spotkasz się ze swoim dywizjonem wsparcia. Wyczyść obszar z Moghów i pomóż swoim „podwodniakom" w niszczeniu centrum energetycznego.

Triton

Powróć na Tritona, po przybyciu pogadaj z Admirałem Coxem. Da ci następną misję, tak więc napraw statek, weź zapasy i w drogę.
Misja - Shogunat atakuje:
Popłyń do NAV A, rozpocznij planową eliminację przeciwników. Kiedy twój statek dowodzenia zacznie mieć problemy, przenieś się do NAV B, by zająć się jego osłoną. Zestrzel każdą, jeszcze raz to powtórzę - każdą! - odpaloną w niego torpedę! Postaraj się najpierw wyeliminować wraże bombowce, potem resztę atakujących.

Triton - po raz drugi

Po walce wróć na Tritona, udaj się na rozmowę do Coxa, podreperuj statek i z powrotem na pole walki.

Misja - Atak na Tritona:

Jak najszybciej płyń do NAV B, tam zniszcz szwadron Alfa (najpierw bombowce!). Gdy się już ze wszystkimi uporasz, popłyń do NAV A. Usuń wszystkich wrogów atakujących Tritona - uważaj przede wszystkim na bombowce! Odeprzyj obydwie fale atakujących.

Triton - po raz trzeci

Wróć na Tritona. Major Lopez każe ci się spotkać z nim na Polarze. Udaj się tam. Pogadaj z nim, jak i z resztą obecnych. Zacznij nową misję.
Misja - straż w sektorze A:
W pobliżu punktu NAV A zniszcz wszystkie jednostki wroga. Pospiesz do NAV B i zajmij się obroną frachtowca dostawczego, następnie udaj się do NAV D, by tym razem ochraniać frachtowiec z rośliną na pokładzie. Nie przejmuj się za bardzo, kiedy zostaną one przez wrażych skradzione - rób po prostu swoją część zadania.



Polar

Na Polarze musisz porozmawiać z każdym, a później wymienić swoje działka na świeżo przywiezione guny plazmowe - pod warunkiem, że masz na tę operację wystarczająco dużo forsy.
Misja - Druga fala ataku Akiry:
Pospiesz się do NAV B, wyeliminuj atakujących. Udaj się do NAV C, usuń kręcące się tam czołgi. W punkcie NAV A ochraniaj własny transport. Zniszcz wszystkich zagrażających mu wrogów, pamiętając o użyciu bomb kasetowych - jeśli tylko natrafisz na gromadkę wrogich pełzaczy z działem.

Polar - po raz drugi

Wróć na Polara, na którego pokładzie oczekuje na ciebie zupełnie nowy statek. Idź do sklepu, wydaj trochę kredytów, zwłaszcza na torpedy „Flash Shark" - będą niezbędne.
Misja - Alarm - Bionici na Morzu Czerwonym!
Znajdź i powstrzymaj wszystkich zwiadowców Biontów. Niszcz je dopiero, gdy będą kompletnie sparaliżowane - tak jest dużo szybciej. Na razie nie musisz się obawiać bionickich bombowców, więc zostaw ich sobie na później.

Polar - po raz trzeci

Wróć do Polara. Dozbrój statek w niezbędne ostatnimi czasy torpedy FS, na następnej misji - przeciwko bombowcom - będziesz ich nieco potrzebował

Misja - Kamikaze Akiry

Udaj się do NAV B i usuń towarzyszącą bombowcom eskortę. Następnie zrób to samo z bombowcami - po prostu je zniszcz.

Polar - po raz czwarty

Wróć na Polara. Porozmawiaj ze wszystkimi, dokup torpedy, wszystkie brakujące Flash Sharki i do łodzi na następną misję.
Misja - Shogunat kontra Bionici
Weź kurs na NAV A, użyj Flash Sharków do sparaliżowania wszystkich znajdujących się w pobliżu Biontów, a gdy będą się już bezwładnie w toni morskiej unosić - zniszcz wszystkich, po kolei, jak leci. Potem pomóż wojownikom Shogunatu walczącym w pobliżu NAV B; taktyka przeciwko czarno-zielonym jest identyczna jak w punkcie NAV A.

Polar - po raz piąty i jak na razie ostatni

Po dobrze spełnionym obowiązku wrócisz na Polara. Pogadaj z każdym, a potem udaj się na misję ratunkową - po dobrze ci znaną Hong Long.
Misja - Uwolnić Hong Long
Udaj się do NAV A, wyłącz silniki, pozwól się ponieść prądowi. Kiedy przestaniesz się przesuwać, odpal silniki. Odnajdź i zniszcz magazyny energii, a następnie „zaopiekuj" się bombowcami Zalmana.

Część piąta - Terytorium Shoguntu

Polar - po raz szósty, bo poprzedni ostatnim jeszcze nie był

Udaj się do Polara, pogadaj z Hong Long i majorem Lopezem. Po wymianie uprzejmości znajdziesz się w Svesda Wostock. Pogadaj ze wszystkim, bądź jednak bardzo ostrożny w wybieraniu misji!!! Napraw statek, weź amunicję, zacznij misję.

Misja - Atak na Svesda Wostock

W punkcie NAV A spotkasz się z wysłaną ci do pomocy grupę wsparcia, razem z nią popłyń do NAV B i zwiąż walką Biontów. Kiedy zostaną zaatakowane twoje frachtowce, przepłyń jak najszybciej do NAV C. Tam usuń zagrażających twoim Biontów tak szybko jak możesz (podpowiedź, a właściwie rozwinięcie poprzednich: kiedy walczysz przeciwko dużej liczbie Bionitów, najpierw wszystkich sparaliżuj, później zawróć i spokojnie ich powykańczaj).

Svesda Wostok

Po skończonej misji powrócisz na Svesda Wostock - pogadaj ze wszystkimi, uzupełnij torpedy, napraw statek i na kolejne zadanie.
Misja - Bitwa o Water Works
Musisz podążać za Samurajami. Kiedy zobaczysz Bionitów, zwiąż ich walką i zniszcz. Pamiętaj o wcześniejszym ich sparaliżowaniu - po co tracić czas na uganianie się za nimi. To samo zrób z drugim atakiem Biontów.



Svesda Wostok - raz już drugi

Wróć do Svesda Wodstock. Pogadaj z obecnymi tam ludźmi, napraw i dozbrój okręt. A potem do łodzi i na kolejne zadanie.
Misja - Pościg
Podążaj za rekrutami do NAV A. Zacznij atakować wroga. Rób dokładnie to, co ci każe Ping - jak najszybciej przepłyń do NAV B. Wykończ wszystkich znajdujących się tam Bionitów. Uważaj na rekrutów! Jeśli zaczną mieć kłopoty, pomóż im natychmiast. Pamiętaj - wszyscy muszą przeżyć! Inaczej misja do powtórki.

Polar - po raz pierwszy w nowej fali

Wróć na Polara, pogadaj ze wszystkimi, a później przepłyń na Challengera. Tam musisz znaleźć Admirała Pinga w Shang Chang Long - po znalezieniu go trzeba z nim parę słów oczywiście zamienić. Po wyjaśnieniu sytuacji oddokuj i zacznij misję.

Misja - Aktywność Bionitów w Rowie Mariańskim

Spotkaj się ze swymi sprzymierzeńcami w NAV A. Stamtąd udajcie się wspólnie do NAV B - twoim zadaniem jest zidentyfikowanie ładunku przewożonego przez wraży bombowiec. Włączcie się natychmiast do walki i ochraniajcie Power Plant. Trzymaj tak dopóki wróg nie zrezygnuje i nie rozpocznie odwrotu.

Challenger

Wróć na Challengera, by porozmawiać z Admirałem Pingiem. Potem do doku - tym razem musisz przepłynąć na Progress. Już na miejscu pogadaj z naukowcami, interesują cię dokładnie wszystkie możliwe do wyciągnięcia informacje. Z nowymi wiadomościami wróć na Polara. Odszukaj Fritza Rasmussena (w pokoju załogi), pogadaj z nim. Następnie załaduj Flash Shark do pełna i rozpocznij misję.

Misja - Odzyskanie Bomby Sejsmicznej:

Musisz dostarczyć nurka do NAV A, a samemu ochraniać go przed atakami Biontów. Jak tylko nurek odezwie się, że ma już ładunek, zabierz go z NAV A na pokład, zabezpiecz bombę i jak najszybciej do NAV B.

Polar - też na upartego po raz pierwszy

Wróć na Polara. Napraw statek i przyszykuj się do następnej misji - ktoś się o swoją własność upomina...

Misja - Obrona Polara

Jest ona wprawdzie względnie łatwa, ale zniszczyć musisz DOKŁADNIE WSZYSTKICH atakujących twój statek Bionitów.

Polar - po raz, załóżmy, drugi

Po rozgromieniu czarno-zielonych udaj się z powrotem na Polara, porozmawiaj z Generałem Coxem. Zleci ci następną misję - jak dotąd najtrudniejszą...
Misja - Sektor B Strefy Pierwszej:
Musisz wyeliminować najpierw wszystkie wieżyczki strzelnicze (postaraj się to zrobić naprawdę szybko - szkoda ludzi z przydzielonego ci dywizjonu wsparcia), a następnie zwiąż walką główne siły wroga - celem jest ich całkowita eliminacja. Kiedy będziesz walczył z Bionitami, uważaj, byś się przypadkiem nie znalazł za blisko ich głównego okrętu - siła jego ognia przekracza wszelkie dozwolone normy i zbyt długo w jego pobliżu nie wytrzymasz. Pomóż swojemu wsparciu wykończyć niedobitki Bionitów, a misja zakończy się sukcesem.

Polar - po raz trzeci i nie ostatni

Wróć na Polara, porozmawiaj z Generałem Coxem, uzupełnij amunicję, napraw się i ruszaj na kolejną z misji wykańczania Złych. Choć tym razem to oni chcą kogoś wykończyć...



Misja - Atak na Sektor C:

Udaj się do NAV A i pomóż ochraniać Star of Bengalia. Na początku powinieneś jak zwykle wyeliminować wieżyczki, dopiero potem bombowce i zwiadowców (podpowiedź: niektóre wieżyczki są schowane za śmieciami, będziesz więc musiał co nieco posprzątać).

Polar - raz czwarty, zmiana warty

Wróć na Polara. Napraw statek, weź amunicję i wracaj do harówki.
Misja - Atak Tritona na Sektor D:
W NAV A musisz ochraniać swój główny okręt. Kiedy już z tym skończysz, przenieś się do NAV B i zniszcz wszystkie wieżyczki, a później i wrogów. Najpierw jednak wieżyczki!!!

Polar - po raz piąty tudzież drugi - od końca

Wróć na Polara, pogadaj z Hong Long. Przygotuj się do swojego ostatniego zadania. Jako uzbrojenie weź kilka torped typu Big Bang przeciwko co większym okrętom wojennym Bionitów.

Misja - Atak na Sektor E:

Twoje zadanie polega na ochronie Polara, pomagasz słusznej sprawie zatapiając okręty wojenne Bionitów. Atakuj wieżyczki okrętów, odciągniesz w ten sposób ogień od Polara. Kiedy Hong Long dołączy się do walki, pilnuj jej pleców, ponieważ ona MUSI to przeżyć. Zniszczcie razem wszystkie statki i wieżyczki w tym rejonie.

Polar - po raz ostatni, bądź też szósty...

Wróć na Polara. Spotkasz się z Admirałem Coxem. Upewnij się, że zaopatrzyłeś swój statek w broń jak najcięższego kalibru - na ostatnią walkę nie wypada wybierać się w łachmanach, tym bardziej, że zdany jesteś w czasie jej trwania tylko na siebie.
Jeszcze tylko kilka rad, zanim wyruszysz ratować świat: w czasie ataków na wieżyczki wykorzystuj osłonę, jaką dają ci ściany kanionu. Jeśli twoje osłony zejdą do poziomu krytycznego, znajdź sobie jakąś cichą kryjówkę i poczekaj, aż poziom pancerza wróci do normy.
A tak poza tym to powodzenia. W końcu los całej Aquy leży w twoich rękach... No i nie zawiedź Hong Long - w końcu więcej się już nie zobaczycie.

Uff, szkoda tylko, że w taki sposób kończysz znajomość ze swoją sympatią...

by Krzat & Allor